

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2003-000942
 (43)Date of publication of application : 07.01.2003

(51)Int.Cl. A63F 13/00
 G06F 3/00

(21)Application number : 2002-064292 (71)Applicant : MICROSOFT CORP
 (22)Date of filing : 08.03.2002 (72)Inventor : BLANCO VICTOR KEITH

(30)Priority

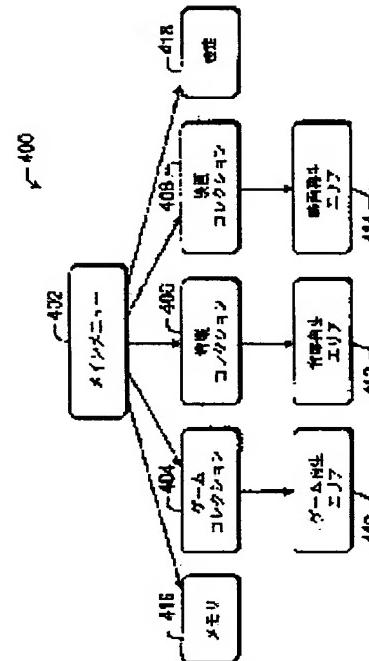
Priority number : 2001 802509 Priority date : 09.03.2001 Priority country : US

(54) GAME CONSOLE AND METHOD THEREOF

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide uniform users' experiences over various media types in a UI model for a game system.

SOLUTION: A total media portal model 400 for the game system herein provided is to promote coherent users' experiences in various entertainment areas. The total media portal model 400 provides a method which is favorable for access to the contents from a number of different media types, such as game data 404, audio data 406 and video data 408 regardless of what media type is inserted into a portable media drive of game systems.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 08.03.2005

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's

BEST AVAILABLE COPIE

[decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2003-942

(P2003-942A)

(43)公開日 平成15年1月7日(2003.1.7)

(51)Int.Cl.⁷

A 6 3 F 13/00

G 0 6 F 3/00

識別記号

6 5 4

F I

A 6 3 F 13/00

G 0 6 F 3/00

テーマコード(参考)

F 2 C 0 0 1

6 5 4 B 5 E 5 0 1

審査請求 未請求 請求項の数86 O L (全38頁)

(21)出願番号	特願2002-64292(P2002-64292)	(71)出願人	391055933 マイクロソフト コーポレイション MICROSOFT CORPORATION アメリカ合衆国 ワシントン州 98052- 6399 レッドmond ワン マイクロソフ ト ウェイ (番地なし)
(22)出願日	平成14年3月8日(2002.3.8)	(74)代理人	100077481 弁理士 谷 義一 (外2名)
(31)優先権主張番号	09/802,509		
(32)優先日	平成13年3月9日(2001.3.9)		
(33)優先権主張国	米国(US)		

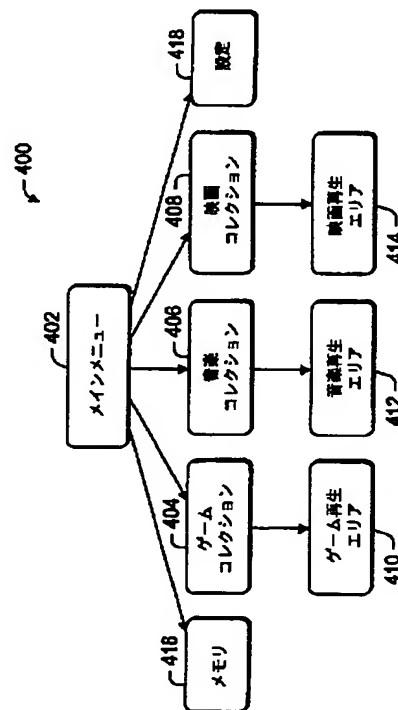
最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ゲームコンソールおよびその方法

(57)【要約】

【課題】 ゲームシステム用のUIモデルにおいて、様々なメディアタイプにわたって一様なユーザ体験を提供する。

【解決手段】 様々なエンターテインメントエリアの中で一貫したユーザ体験を促進するゲームシステム用の統一メディアポータルモデル400を提供する。統一メディアポータルモデル400により、ゲームデータ404、オーディオデータ406および映像データ408など、多数の異なるメディアタイプからのコンテンツに、何のメディアタイプがゲームシステムのポータブルメディアドライブに挿入されているかにかかわらずアクセスするための好都合な方法を提供する。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 メモリと、
該メモリに連結されたプロセッサと、

前記メモリに格納され、前記プロセッサ上で実行可能な
コンソールアプリケーションであって、該コンソールア
プリケーションは、多数の異なるメディアタイプへのア
クセスを容易にするためのユーザインタフェースを呈示
するコンソールアプリケーションとを備えたことを特徴
とするゲームコンソール。

【請求項 2】 前記メモリはハードディスクドライブを
含むことを特徴とする請求項 1 に記載のゲームコンソール。

【請求項 3】 前記メディアタイプは、ゲームデータ、
オーディオデータおよび映像データを含むメディアタイプ
のグループから選択されることを特徴とする請求項 1
に記載のゲームコンソール。

【請求項 4】 少なくとも 1 つのメディアタイプは、ゲ
ームコンソールからリモートで格納されることを特徴と
する請求項 1 に記載のゲームコンソール。

【請求項 5】 前記ユーザインタフェースは、前記メ
ディアタイプの各々について選択可能な要素を含むメイン
メニューを備えたことを特徴とする請求項 1 に記載のゲ
ームコンソール。

【請求項 6】 前記ユーザインタフェースは、メインメ
ニュー内でゲームのメディアタイプに関する選択可能
な要素を選択した時呈示されるゲームコレクションメニ
ューを備え、該ゲームコレクションメニューは、現在使
用可能なゲームを識別することを特徴とする請求項 5 に
記載のゲームコンソール。

【請求項 7】 前記ユーザインタフェースは、メインメ
ニュー内でオーディオのメディアタイプに関する選択可
能な要素を選択した時呈示される音楽コレクションメニ
ューを備え、該音楽コレクションメニューは、現在使
用可能な音楽を識別することを特徴とする請求項 5 に記
載のゲームコンソール。

【請求項 8】 前記ユーザインタフェースは、emainメ
ニュー内で映像メディアタイプに関する選択可能な要
素を選択した時呈示される映画コレクションメニューを
備え、該映画コレクションメニューは、現在使用可能
な映画を識別することを特徴とする請求項 5 に記載のゲ
ームコンソール。

【請求項 9】 前記コンソールアプリケーションは、ナ
ビゲーション階層を定義し、該ナビゲーション階層は、
前記メディアタイプの各々について選択可能な要素を含
むメインメニューと、

該メインメニュー内で対応する選択可能な要素を選択し
た時呈示される多数のコレクションメニューであって、
各コレクションメニューは、関連付けられたメディアタ
イプについて使用可能なコンテンツを識別するコレクシ
ョンメニューとを備えたことを特徴とする請求項 1 に記

載のゲームコンソール。

【請求項 10】 特定のメディアタイプを格納する、ポ
ータブルメモリデバイスと通信するように構成されたポ
ータブルメディアドライブと、
前記ポータブルメディアドライブに格納された前記特定
のメディアタイプ以外のメディアタイプへの、アクセス
を容易にするように構成された前記ユーザインタフェー
スとをさらに備えたことを特徴とする請求項 1 に記載の
ゲームコンソール。

10 【請求項 11】 ポータブルメモリデバイスと通信する
ように構成されたポータブルメディアドライブと、
1つまたは複数のポータブルメモリユニットと、
ユーザデータの格納のために使用可能である、前記メモリ
、前記ポータブルメモリデバイスおよび前記メモリユ
ニットを識別する、ユーザインタフェースを呈示するよ
うに構成された前記ゲームコンソールとをさらに備えた
ことを特徴とする請求項 1 に記載のゲームコンソール。

【請求項 12】 前記ユーザインタフェースは、ユーザ
が異なるメディアタイプについて様々なコンテンツフィ
ルタレベルを設定することができる、ペアレンタルコン
トロール設定メニューを備えたことを特徴とする請求項
1 に記載のゲームコンソール。

【請求項 13】 ゲームをゲームコンソール上で動作す
るために必要とされる命令を格納する組込まれたハード
ディスクメモリと、
該ハードディスクメモリに連結されたプロセッサと、
前記ハードディスクメモリに格納され、前記プロセッサ
上で実行されるコンソールアプリケーションとを備えた
ことを特徴とするゲームコンソール。

30 【請求項 14】 前記コンソールアプリケーションは、
多数の異なるメディアタイプへのアクセスを容易にする
ためのユーザインタフェースを呈示することを特徴とす
る請求項 13 に記載のゲームコンソール。

【請求項 15】 前記コンソールアプリケーションは、
前記ハードディスクドライブのコンテンツを識別するユ
ーザインタフェースを呈示することを特徴とする請求項
13 に記載のゲームコンソール。

【請求項 16】 前記コンソールアプリケーションはナ
ビゲーション階層を定義し、該ナビゲーション階層は、
40 対応するメディアタイプについて選択可能な要素を含む
メインメニューと、
該メインメニュー内で対応する選択可能な要素を選択し
た時呈示される多数のコレクションメニューであって、
各コレクションメニューは、関連付けられたメディアタ
イプについて使用可能なコンテンツを識別するコレクシ
ョンメニューとを備えたことを特徴とする請求項 13 に
記載のゲームコンソール。

【請求項 17】 前記コンソールアプリケーションはユ
ーザインタフェースを呈示し、該ユーザインタフェース
は、

異なるメディアタイプを識別するメインメニューと、
プレイするために現在使用可能である1つまたは複数の
ゲームタイトルを識別するために、前記メインメニュー
から選択可能なゲームコレクションメニューと、
再生するために現在使用可能である1つまたは複数の音
楽タイトルを識別するために、前記メインメニューから
選択可能な音楽コレクションメニューと、
再生するために現在使用可能である1つまたは複数の映
画タイトルを識別するために、前記メインメニューから
選択可能な映画コレクションメニューとを備えたことを
特徴とする請求項13に記載のゲームコンソール。

【請求項18】 前記ユーザインタフェースは、ユーザ
データの格納のために使用可能な、前記ハードディスク
メモリおよび他のいかなるメモリデバイスをも識別する
ために、前記メインメニューから選択可能なメモリコレ
クションメニューをさらに備えたことを特徴とする請求
項17に記載のゲームコンソール。

【請求項19】 前記ユーザインタフェースは、選択さ
れたゲームタイトルに関係するオプションを提供するた
めに、前記ゲームコレクションメニューから選択可能な
ゲームオプションメニューをさらに備えたことを特徴と
する請求項17に記載のゲームコンソール。

【請求項20】 前記ユーザインタフェースは、選択さ
れた音楽タイトルの再生を容易にするために、前記音楽
コレクションメニューから選択可能な音楽プレイヤーメ
ニューをさらに備えたことを特徴とする請求項17に記
載のゲームコンソール。

【請求項21】 前記ユーザインタフェースは、選択さ
れた映画タイトルの再生を容易にするために、前記映画
コレクションメニューから選択可能な映画プレイヤーを
さらに備えたことを特徴とする請求項17に記載のゲ
ームコンソール。

【請求項22】 第1のメディアタイプを格納するポー
タブルメモリデバイスと通信するように構成され、前記
第1のメディアタイプは、ゲームメディア、音楽メディ
アまたは映画メディアのうちの1つである、ポータブル
メモリドライブと、

第2のメディアタイプを格納するように構成され、前記
第2のメディアタイプは、ゲームメディア、音楽メディ
アまたは映画メディアのうちの1つである、メモリと、
前記ポータブルメモリドライブと前記メモリとに連結さ
れたプロセッサと、前記第1のメディアタイプおよび前
記第2のメディアタイプのユーザ選択を容易にするため
のユーザインタフェースとを備えたことを特徴とするゲ
ームコンソール。

【請求項23】 前記メモリはハードディスクドライブ
を含むことを特徴とする請求項22に記載のゲームコン
ソール。

【請求項24】 前記メモリはポータブルメモリユニット
を含むことを特徴とする請求項22に記載のゲームコ

ンソール。

【請求項25】 前記メモリは、前記第1のメディアタ
イプと前記第2のメディアタイプの両方を格納するよう
に構成されることを特徴とする請求項22に記載のゲ
ームコンソール。

【請求項26】 前記第1のメディアタイプおよび前記
第2のメディアタイプは、ゲームデータ、オーディオデ
ータおよび映像データを含むメディアタイプのグループ
から選択されることを特徴とする請求項22に記載のゲ
ームコンソール。

【請求項27】 前記ユーザインタフェースは、前記第
1のメディアタイプおよび前記第2のメディアタイプを
識別するグラフィカルユーザインタフェースを備えたこ
とを特徴とする請求項22に記載のゲームコンソール。

【請求項28】 前記ユーザインタフェースは、前記ポー
タブルメモリドライブおよび前記メモリのコンテンツ
を識別するグラフィカルユーザインタフェースを備えた
ことを特徴とする請求項22に記載のゲームコンソ
ール。

【請求項29】 前記ユーザインタフェースはグラフィ
カルユーザインタフェースを含み、該グラフィカルユー
ザインタフェースは、

前記ゲームメディアタイプ、前記音楽メディアタイプお
よび前記映画メディアタイプを識別するメインメニュー
と、

プレイするために現在使用可能である前記ゲームメディ
アタイプの1つまたは複数のゲームタイトルを識別する
ために、前記emainメニューから選択可能なゲームコレ
クションメニューと、

再生するために現在使用可能である前記音楽メディアタ
イプの1つまたは複数の音楽タイトルを識別するため
に、前記emainメニューから選択可能な音楽コレクシ
ョンメニューと、

再生するために現在使用可能である前記映画メディアタ
イプの1つまたは複数の映画タイトルを識別するため
に、前記emainメニューから選択可能な映画コレクシ
ョンメニューとを備えたことを特徴とする請求項22に記
載のゲームコンソール。

【請求項30】 前記ユーザインタフェースはグラフィ
カルユーザインタフェースをさらに備え、該グラフィカ
ルユーザインタフェースは、

選択されたゲームタイトルに関係するオプションを提供
するために、前記ゲームコレクションメニューから選択可
能なゲームオプションメニューと、

選択された音楽タイトルの再生を容易にするために、前
記音楽コレクションメニューから選択可能な音楽プレイ
ヤーメニューと、

選択された映画タイトルの再生を容易にするために前記
映画コレクションメニューから選択可能な映画プレイヤ
ーとを備えたことを特徴とする請求項29に記載のゲ

ムコンソール。

【請求項31】 メモリと、
該メモリに連結されたプロセッサと、
前記メモリに格納され、前記プロセッサ上で実行され
て、ゲームメディアに関するゲームエリア、オーディ
オメディアに関する音楽エリアおよび映像メディアに
関する映画エリアのうちの1つへ、ナビゲートするた
めのメインメニューを表示するための、ユーザインタフ
エースアプリケーションとを備えたことを特徴とするゲ
ームコンソール。

【請求項32】 前記メモリはハードディスクドライブ
を含むことを特徴とする請求項31に記載のゲームコン
ソール。

【請求項33】 前記ゲームメディア、前記オーディオ
メディアまたは前記映像メディアから1つのメディアタ
イプを格納するポータブルメモリデバイスと通信するよ
うに構成されたポータブルメディアドライブと、
該ポータブルメモリデバイス上に格納された前記1つの
メディアタイプ以外に、別のメディアタイプへのアクセスを
容易にするように構成されている前記ユーザインタフ
エースアプリケーションとをさらに備えたことを特徴と
する請求項31に記載のゲームコンソール。

【請求項34】 前記メモリはハードディスクドライブ
を含み、前記ゲームコンソールが、
ポータブルメモリデバイスと通信するように構成された
ポータブルメディアドライブと、

1つまたは複数のメモリユニットと、
ユーザデータの格納のために使用可能である、前記ハー
ードディスクドライブ、前記ポータブルメモリデバイスお
よび前記メモリユニットを識別するメモリコレクション
メニューを表示するように構成される、ユーザインタフ
エースアプリケーションとをさらに備えたことを特徴と
する請求項31に記載のゲームコンソール。

【請求項35】 1つまたは複数のメモリデバイスと、
プロセッサと、
前記メモリに格納され、前記プロセッサ上で実行され
て、ユーザデータの格納のために使用可能である1つま
たは複数のメモリデバイスを識別するメモリコレクシ
ンメニューを表示するためのユーザインタフェースアプ
リケーションとを備えたことを特徴とするゲームコンソ
ール。

【請求項36】 前記ユーザインタフェースアプリケー
ションは、1つまたは複数のメモリデバイスのメモリ管
理を容易にすることを特徴とする請求項35に記載のゲ
ームコンソール。

【請求項37】 前記メモリコレクションメニューは、
1つまたは複数のメモリデバイスを表すグラフィカル要
素を含み、該グラフィカル要素は、格納のために使用可
能な容量の量を視覚的に伝達する形で示されることを特
徴とする請求項35に記載のゲームコンソール。

【請求項38】 前記メモリコレクションメニューは、
前記1つまたは複数のメモリデバイスを表すグラフィカ
ル要素を含み、該グラフィカル要素は、満たされている
記憶スペースおよび満たされていない記憶スペースの量
を示すためのゲージと共に示されることを特徴とする請
求項35に記載のゲームコンソール。

【請求項39】 前記メモリコレクションメニューは、
特定のメモリデバイスのユーザ選択を可能にし、選択し
た時、前記ユーザインタフェースアプリケーションは、
選択されたメモリデバイスのコンテンツを識別するメモ
リコンテンツメニューを表示することを特徴とする請求
項35に記載のゲームコンソール。

【請求項40】 前記メモリコンテンツメニューは、前
記ゲームコンソール上で先にプレイされた単一のゲーム
タイトルに関する多数の保存されたゲームを識別し、
ある保存されたゲームのユーザ選択を容易にすることを
特徴とする請求項39に記載のゲームコンソール。

【請求項41】 前記メモリコンテンツメニューは、前
記ゲームコンソール上で先にプレイされた単一のゲーム
タイトルに関する多数の保存されたゲームを識別し、
多数の保存されたゲームのユーザ選択を容易にすること
を特徴とする請求項39に記載のゲームコンソール。

【請求項42】 前記ユーザインタフェースアプリケー
ションは、コンテンツを1つのメモリデバイスから別の
メモリデバイスへコピーすることを容易にすることを特
徴とする請求項35に記載のゲームコンソール。

【請求項43】 前記メモリコレクションメニューは、
少なくとも第1および第2のメモリデバイスを表す第1
および第2のグラフィカル要素を含み、前記ユーザイン
タフェースアプリケーションは、前記第1のメモリデバ
イス上に格納されたファイルを前記第2のメモリデバ
イスへ、前記ファイルに関連付けられたアイコンを前記第
1のグラフィカル要素から前記第2のグラフィカル要素
へドラッグすることによって、移動することを容易にす
るよう構成されていることを特徴とする請求項35に記
載のゲームコンソール。

【請求項44】 1つまたは複数のメモリデバイスと、
該メモリデバイス上に格納されたコンテンツへのアクセスを
容易にするためのポータルアーキテクチャであつ
て、該ポータルアーキテクチャは、前記コンテンツを前
記コンテンツのメディアタイプに従って描くことを特徴
とするゲームコンソール。

【請求項45】 ゲームコンソールのハードディスクメ
モリ上に格納されたコンソールアプリケーションにブ
ートするステップと、多数の異なるメディアタイプへのア
クセスを容易にするためのユーザインタフェースを表示
するステップとを備えたことを特徴とする方法。

【請求項46】 前記メディアタイプは、ゲームデ
ータ、オーディオデータおよび映像データを含むmedia
タイプのグループから選択されることを特徴とする請求

項45に記載の方法。

【請求項47】 前記表示するステップは、前記メディアタイプの各々について選択可能な要素を有するグラフィカルユーザインターフェースを表示するステップを備えたことを特徴とする請求項45に記載の方法。

【請求項48】 多数のメニューのうちの1つへナビゲートするステップをさらに備え、個々のメニューは特定のメディアタイプに関連付けられることを特徴とする請求項45に記載の方法。

【請求項49】 前記ゲームコンソール上でプレイするために現在使用可能なゲームを識別する、ゲームコレクションメニューを表示するステップをさらに備えたことを特徴とする請求項48に記載の方法。

【請求項50】 前記ゲームコンソール上で再生するために現在使用可能な音楽を識別する音楽コレクションメニューを表示するステップをさらに備えたことを特徴とする請求項48に記載の方法。

【請求項51】 前記ゲームコンソール上で再生するために現在使用可能な映画を識別する、映画コレクションメニューを表示するステップをさらに備えたことを特徴とする請求項48に記載の方法。

【請求項52】 前記ハードディスクメモリ上に格納されたコンテンツを識別するメモリコンテンツメニューを表示するステップをさらに備えたことを特徴とする請求項45に記載の方法。

【請求項53】 ユーザが、様々なメディアタイプについて、様々なコンテンツフィルタレベルを設定することができる、ペアレンタルコントロール設定メニューを表示するステップをさらに備えたことを特徴とする請求項45に記載の方法。

【請求項54】 実行された時、請求項45に記載の方法を実行する、コンピュータ実行可能命令を備えたことを特徴とする1つまたは複数のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項55】 ゲームコンソールによって再生することができる異なるメディアタイプを識別する、前記ゲームコンソールのためのメインメニューを表示するステップであって、前記メディアタイプはゲームメディアタイプ、音楽メディアタイプおよび映画メディアタイプを含むステップと、

前記ゲームメディアタイプを選択した時、プレイするために現在使用可能である1つまたは複数のゲームタイトルを識別する、ゲームコレクションメニューへナビゲートするステップと、

音楽メディアタイプを選択した時、再生するために現在使用可能である1つまたは複数の音楽タイトルを識別する、音楽コレクションメニューへナビゲートするステップと、

映画メディアタイプを選択した時、再生するために現在使用可能である1つまたは複数の映画タイトルを識別す

る、映画コレクションメニューへナビゲートするステップとを備えたことを特徴とする方法。

【請求項56】 前記ゲームコレクションメニューからゲームタイトルを選択した時、選択されたゲームタイトルをプレイするためのメニューへナビゲートするステップをさらに備えたことを特徴とする請求項55に記載の方法。

【請求項57】 前記音楽コレクションメニューから音楽タイトルを選択した時、選択された音楽タイトルを再生するためのメニューへナビゲートするステップをさらに備えたことを特徴とする請求項55に記載の方法。

【請求項58】 前記映画コレクションメニューから映画タイトルを選択した時、選択された映画タイトルを再生するためのメニューへナビゲートするステップをさらに備えたことを特徴とする請求項55に記載の方法。

【請求項59】 前記ゲームコンソールは1つまたは複数のメモリデバイスを有し、ユーザデータの格納のために使用可能である1つまたは複数のメモリデバイスを識別する、メモリコレクションメニューを表示するステップをさらに備えたことを特徴とする請求項55に記載の方法。

【請求項60】 前記メモリコレクションメニューからメモリデバイスを選択した時、選択されたメモリデバイスのコンテンツを識別するメモリコンテンツメニューへナビゲートするステップをさらに備えたことを特徴とする請求項59に記載の方法。

【請求項61】 実行された時、請求項55に記載の方法を実行する、コンピュータ実行可能命令を備えたことを特徴とする1つまたは複数のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項62】 ユーザデータの格納のために使用可能である、ゲームコンソール上の1つまたは複数のメモリデバイスを識別する、メモリコレクションメニューを表示するステップと、

メモリデバイスを選択した時、選択されたメモリデバイスのコンテンツを識別するメモリコンテンツメニューを表示するステップとを備えたことを特徴とする方法。

【請求項63】 前記メモリコレクションメニューから、前記1つまたは複数のメモリデバイスのメモリ管理を容易にするステップをさらに備えたことを特徴とする請求項62に記載の方法。

【請求項64】 前記メモリコレクションメニューの一部として、ユーザデータを格納するために使用可能な容量の量を視覚的に伝達する形で、前記1つまたは複数のメモリデバイスを表すグラフィカル要素を示すステップをさらに備えたことを特徴とする請求項62に記載の方法。

【請求項65】 前記メモリコンテンツメニュー内で、前記ゲームコンソール上で先にプレイされた単一のゲームタイトルに関する、多数の保存されたゲームをリス

トするステップをさらに備えたことを特徴とする請求項62に記載の方法。

【請求項66】 前記メモリコンテンツメニューから、2つまたはそれ以上の保存されたゲームのセットを継続プレイのために選択することを容易にするステップをさらに備えたことを特徴とする請求項65に記載の方法。

【請求項67】 実行された時、請求項62に記載の方法を実行するコンピュータ実行可能命令を備えたことを特徴とする1つまたは複数のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項68】 単一のゲームタイトルの多数の保存されたゲームを、ゲームコンソールに組込まれたハードディスクドライブ上に格納するステップと、多数の保存されたゲームを前記ゲームコンソール上でプレイのために選択することを容易にするステップとを備えたことを特徴とする方法。

【請求項69】 多数のメディアタイプを、ゲームコンソールの1つまたは複数のメモリデバイス上に格納するステップと、

前記ゲームコンソールのコンテンツを前記メディアタイプに従って描く、ユーザインタフェースを呈示するステップとを備えたことを特徴とする方法。

【請求項70】 ゲームコンソールのためのユーザインタフェースであって、

前記ゲームコンソールによって再生することができる異なるメディアタイプを識別するように構成されたメインメニューであって、メディアタイプは、ゲームメディアタイプ、音楽メディアタイプおよび映画メディアタイプを含むメインメニューと、

前記ゲームコンソール上で再生するために現在使用可能である1つまたは複数のゲームタイトルを識別するために、前記メインメニューからアクセス可能なゲームコレクションメニューと、

前記ゲームコンソール上で再生するために現在使用可能である1つまたは複数の音楽タイトルを識別するために、前記メインメニューからアクセス可能な音楽コレクションメニューと、

前記ゲームコンソール上で再生するために現在使用可能である1つまたは複数の映画タイトルを識別するために、前記メインメニューからアクセス可能な映画コレクションメニューとを備えたことを特徴とするユーザインタフェース。

【請求項71】 特定のゲームタイトルに関するオプションを提供するために、前記ゲームコレクションメニューからアクセス可能な、ゲームオプションメニューをさらに備えたことを特徴とする請求項70に記載のユーザインタフェース。

【請求項72】 前記特定のゲームタイトルに関する情報を提供するために、前記ゲームオプションメニューからアクセス可能な、1つまたは複数の拡張可能メニュー

をさらに備えたことを特徴とする請求項71に記載のユーザインタフェース。

【請求項73】 特定の音楽タイトルの再生を容易にするために、前記音楽コレクションメニューからアクセス可能な音楽プレイヤーメニューをさらに備えたことを特徴とする請求項70に記載のユーザインタフェース。

【請求項74】 音楽の1つまたは複数のトラックからサウンドトラックを作成するために、前記音楽プレイヤーメニューからアクセス可能な、1つまたは複数のサウンドトラック作成メニューをさらに備えたことを特徴とする請求項73に記載のユーザインタフェース。

【請求項75】 特定の映画タイトルの再生を容易にするために、前記映画コレクションメニューからアクセス可能な、映画プレイヤーメニューをさらに備えたことを特徴とする請求項70に記載のユーザインタフェース。

【請求項76】 前記ゲームコンソールの1つまたは複数のメモリデバイスを識別するために、前記メインメニューからアクセス可能なメモリコレクションメニューをさらに備えたことを特徴とする請求項70に記載のユーザインタフェース。

【請求項77】 選択されたメモリデバイスのコンテンツを識別するために、前記メモリコレクションメニューからアクセス可能なメモリコンテンツメニューをさらに備えたことを特徴とする請求項76に記載のユーザインタフェース。

【請求項78】 前記ゲームコンソールを操作するためのシステムレベルオプションを提供するために、前記メインメニューからアクセス可能な設定コレクションメニューをさらに備えたことを特徴とする請求項70に記載のユーザインタフェース。

【請求項79】 前記ゲームコンソール内のシステムクロックの調整を容易にするために、前記設定コレクションメニューからアクセス可能なクロック設定メニューをさらに備えたことを特徴とする請求項78に記載のユーザインタフェース。

【請求項80】 前記ゲームコンソール内で使用される言語の調整を容易にするために、前記設定コレクションメニューからアクセス可能な言語設定メニューをさらに備えたことを特徴とする請求項78に記載のユーザインタフェース。

【請求項81】 オーディオモードのユーザ選択を容易にするために、前記設定コレクションメニューからアクセス可能なオーディオ設定メニューをさらに備えたことを特徴とする請求項78に記載のユーザインタフェース。

【請求項82】 映像モードのユーザ選択を容易するために、前記設定コレクションメニューからアクセス可能な映像設定メニューをさらに備えたことを特徴とする請求項78に記載のユーザインタフェース。

【請求項83】 ユーザが異なるメディアタイプについて

て様々なコンテンツフィルタレベルを設定できるようにするために、前記設定コレクションメニューからアクセス可能なペアレンタルコントロール設定メニューをさらに備えたことを特徴とする請求項78に記載のユーザインターフェース。

【請求項84】 ゲームコンソール用のコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、実行された時、前記ゲームコンソールに、

システムレベルチェックのセットを実行して、前記ゲームコンソールのシステムパラメータを評価するステップと、

メディアレベルチェックのセットを実行して、認識可能なメディアが前記ゲームコンソールにロードされているかどうかを判定するステップと、

(1) 異なるタイプのメディアのための、多数のメディア特有のメニューへのアクセスを容易にするメインメニューと、(2) 前記メディアが認識された場合、前記ゲームコンソールにロードされた前記メディアに関連付けられたメディア特有のメニューとを、交互に表示するコンソールアプリケーションをロードするステップとを指示するコンピュータ実行可能命令を備えたことを特徴とするコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項85】 実行された時、前記ゲームコンソールに、

前記ゲームコンソール内のハードディスクドライブが存在するかどうかを評価するステップと、

前記ゲームコンソールのための言語が設定されているかどうかを評価するステップと、

前記ゲームコンソールのためのクロックが設定されているかどうかを評価するステップとを指示するコンピュータ実行可能命令をさらに備えたことを特徴とする請求項84に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項86】 実行された時、前記ゲームコンソールに、

前記ゲームコンソール内の前記メディアがゲームディスクであるかどうかを検出するステップと、

前記ゲームコンソール内の前記メディアが映画ディスクであるかどうかを検出するステップと、

前記ゲームコンソール内の前記メディアがオーディオディスクであるかどうかを検出するステップとを指示するコンピュータ実行可能命令をさらに備えたことを特徴とする請求項84に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明はゲームコンソールおよびその方法に関し、より詳細には、ユーザのゲームシステムとの対話(interaction)を容易にするゲームコンソール、その方法、記録媒体およびユーザインターフェースに関する。

【0002】

【従来の技術】 現在、市場で入手可能なゲームシステムは、ゲームディスク、音楽CD(compact disc)および映画のDVD(digital versatile disk)をディスクドライブから再生することができる。たとえば、ソニー株式会社によるPlayStation(登録商標)2ゲームシステムは、ゲーム、音楽およびビデオのタイトルを、コンソールに挿入されたディスクから再生する能力がある。これらのゲームシステムは、ディスクドライブに入っているタイトルであれば何でも再生するように設計されている。したがって、ユーザがディスクをドライブに挿入すると、ゲームシステムは単に、ディスクがゲームディスクであるか、映画ディスクであるか、音楽ディスクであるかにかかわらず、タイトルを「再生」または「開始」する。この方法では、現在ドライブに入っているメディアは、ユーザに呈示されるユーザインターフェース(UI)のデフォルトのコンテキストを定義している。

【0003】マイクロソフト株式会社は最近、同社のXbox(商標)ゲームシステムを発表し、これは、ゲーム機能を強化するためのハードディスクドライブ、およびオンラインゲームを容易にするためのブロードバンドの接続性を装備している。これらの付加により、ゲーム、映画および音楽のための様々なタイトルを多数の異なるソースから再生することができ、これらのソースにはハードディスクドライブ、ポータブルメディア(たとえば、CD、DVD、ゲームディスク)、コントローラベースのメモリユニットまたはオンラインソースが含まれる。これらの改良された機能にもかかわらず、ディスクドライブ内のメディアタイプに基づいて「再生」または「開始」のメタファー(metaphor)にデフォルト設定する従来のUIモデルは、今なお、漠然過ぎる。たとえば、ユーザは、ポータブルメディアドライブ内のゲームディスク、またはハードディスク上に格納されているオーディオファイル、またはオンラインソースからストリームされた映画を、再生したい気持ちになり難い。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】 したがって、様々なメディアタイプにわたって一様なユーザ体験を提供する、

ゲームシステム用の改良されたUIモデルの必要性がある。

【0005】 本発明は、このような問題に鑑みてなされたもので、その目的とするところは、ユーザのゲームシステムとの対話を容易にするゲームコンソールおよびその方法を提供することにある。

【0006】

【課題を解決するための手段】 ゲームシステム用の統一メディアポータル(portal)モデルにより、様々なエンターテインメントエリアの中で一貫したユーザ体験を助長する。メディアポータルモデルにより、ゲームデー

タ、オーディオデータおよび映像データなど、多数の異なるメディアタイプからのコンテンツに、ゲームシステムのポータブルメディアドライブに挿入されたメディアタイプにかかわらず、アクセスするための便利な方法を提供する。

【0007】記載された実施態様では、ゲームシステムは、ゲームコンソールおよび1つまたは複数のコントローラを含む。ゲームコンソールは、ハードディスクドライブ、ポータブルメディアドライブおよびブロードバンドの接続性を装備する。統一メディアポータルは、ハードディスクドライブ上に格納され、かつゲームコンソールの電源が入れられたときにロードされる、コンソールアプリケーションとして実行される。

【0008】コンソールアプリケーションはメインメニューを表示し、これはゲーム、音楽、映画、メモリおよび設定の5つの主なエリアを識別する。概念上、メインメニューの下で、様々なメモリデバイス上に格納されたコンテンツが、メディアタイプに従って論理的に表示される。たとえば、ゲームエリアへのナビゲーションは、結果として、ゲームコンソール上で再生するために使用可能なゲームタイトルのコレクションをリストするメニューとなる。音楽および映画エリアへのナビゲーションは、結果として、大変類似した体験となり、ユーザに音楽タイトルおよび映画タイトルのコレクションが表示される。

【0009】タイトルは、それらがハードドライブ上に格納されているか、ディスクドライブ内のポータブルメディア（たとえば、ゲームディスク、CDまたはDVD）上に格納されているか、オンラインソースに格納されているか、メモリユニット（MU）上に格納されているかにかかわらず、一様に表示される。コンテンツをメディアタイプによりグループ化し、各メディアタイプについてコレクションベースのメニューを表示することにより、ゲーム、音楽および映画エリアに渡って一貫したロックアンドフィールが得られる。ユーザが特定のエリアを選択すると、別のUI画面は、その特定のメディアタイプ専用の選択を提供する。

【0010】

【発明の実施の形態】以下の解説は、様々なエンターテインメントエリア（たとえば、ゲーム、映画再生（play back）、音楽再生）の中で、一貫したユーザ体験を助長するゲームシステム用の統一メディアポータルモデルを対象とする。統一メディアポータルモデルは、記憶デバイスが通常は小型のリムーバルメモリユニットであったゲームシステムに、大型のハードディスクを追加する問題に対処する。追加のスペースにより、ユーザは、ゲームタイトル、音楽ファイルおよび映像ファイルに関する永続データをハードディスク上に格納することができる。

【0011】概して、統一メディアポータルモデルは、

一貫したグラフィカルユーザインターフェースおよび直観的なメディアテーマのナビゲーション階層を提供し、後者はゲームコンソールのコンテンツを、メディアタイプ（たとえば、ゲームデータ、映像データ、オーディオデータなど）に従って、論理的に表現する。このモデルは、何のメディアタイプが現在、ゲームコンソールのポータブルディスクドライブにロードされているかにかかわらず、様々なメモリデバイス（たとえば、ハードディスクドライブ、ポータブルメディアドライブ、ポータブルメモリユニット）上に格納された、多数の使用可能なメディアタイプの間で、明確な識別を提供する。このモデルはさらに、様々なメモリデバイスおよびそれらの各容量をグラフィカルに示す、ユーザインターフェースを提供する。

【0012】（ゲームシステム）図1は、具体例としてのゲームシステム100を示す。これは、ゲームコンソール102および最多4つのコントローラを含み、これらはコントローラ104-1および104-2によって代表されている。ゲームコンソール102は内部ハードディスクドライブおよびポータブルメディアドライブ106を装備し、後者は光学記憶ディスク108によって代表されるような様々な形態のポータブル記憶メディアをサポートする。適切なポータブル記憶メディアの例には、DVD、CD-ROM、ゲームディスクなどが含まれる。

【0013】ゲームコンソール102は4つのスロット110a、110b、110c、110dをその前面に有し、最多4つのコントローラをサポートするが、そのスロットの数および配列は修正してもよい。電源ボタン112およびイジェクトボタン114もゲームコンソール102の前面に配置される。電源ボタン112はゲームコンソールへの電力を切り替え、イジェクトボタン114はポータブルメディアドライブ106のトレイを交互に開けたり閉めたりして、記憶ディスク108の挿入および抜出しを可能にする。

【0014】ゲームコンソール102はテレビ受像機または他の表示装置（図示せず）へ、A/V (audio and visual) インタフェースケーブル120を介して接続する。電源ケーブル122は電力をゲームコンソールに供給する。ゲームコンソール102はさらにブロードバンド機能を付けて構成してもよく、この機能はインターネットなどの、ネットワークへのアクセスを容易にするための、ケーブルまたはモデムコネクタ124によって代表される。

【0015】各コントローラ104-1、104-2はゲームコンソール102へ、ワイヤ（有線）またはワイヤレス（無線）インターフェースを介して連結される。例示した実施形態では、コントローラはUSB（Universal Serial Bus）互換であり、コンソール102へシリアルケーブル130a、130bを介

して接続される。コントローラ102は、幅広い多様なユーザインタラクションメカニズム（ユーザとコンピュータ間の対話機能）のいずれをも装備することができる。図1に例示したように、各コントローラ104-1、104-2は2種の親指スティック132-1および132-2a並びに132-2b、Dパッド134、ボタン136および2つのトリガ（引き金）138を装備する。これらのメカニズムは単に代表例であり、他の周知のゲームメカニズムを、図1に示したもの代りに使用するか、あるいはこれに追加してもよい。

【0016】メモリユニット（MU）140をコントローラ104-2に挿入することで、追加およびポータブルの記憶装置を備えることができる。ポータブルメモリユニットにより、ユーザがゲームパラメータを格納し、これらを他のコンソール上での再生のために移植することができます。記載したこの実施形態では、各コントローラ104-1、104-2は2つのメモリユニット140を収容するように構成されるが、他の実施形態では2つより多いあるいはそれより少ないユニットを使用することができる。

【0017】ゲームシステム100は、たとえば、ゲーム、音楽および映像を再生することができる。異なる記憶の製品により、タイトルをドライブ106内の、ハードディスクドライブまたはポータブルメディア108から、オンラインソースから、あるいはメモリユニット140から再生することができる。ゲームシステム100が再生することができるものの一例には、以下のものが含まれる。

【0018】1. CDおよびDVDから、ハードディスクドライブから、あるいはオンラインソースから再生されるゲームタイトル。

2. ポータブルメディアドライブ106内のCDから、ハードディスクドライブ上のファイル（たとえば、Windows（登録商標）Media Audio（WMA）フォーマットの）から、あるいはオンラインストリーミングソースから再生されるデジタル音楽。

3. ポータブルメディアドライブ106内のDVDから、ハードディスクドライブ上のファイル（たとえば、Active Streaming Formatの）から、あるいはオンラインストリーミングソースから再生されるデジタルオーディオ／映像。

【0019】図2は、ゲームシステム100の機能部品をより詳細に示す。ゲームコンソール102は中央処理装置（CPU）200およびメモリコントローラ202を有し、後者は、フラッシュROM（read only memory）204、RAM（random access memory）206、ハードディスクドライブ208、およびポータブルメディアドライブ106を含む様々なタイプのメモリへのプロセッサのアクセスを容易にする。CPU200はレベル1キャッシュ210およびレベル2キャッシュ212を

を装備して一時的にデータを格納し、よってメモリアクセスサイクルの回数を減らし、それにより処理速度およびスループットを向上させる。

【0020】CPU200、メモリコントローラ202および様々なメモリデバイスは1つまたは複数のバスを介して相互接続されるが、これらバスには、シリアルバスおよびパラレルバス、メモリバス、周辺バス、および様々なバスアーキテクチャのいずれかを使用するプロセッサまたはローカルバスが含まれる。一例として、このようなアーキテクチャには、ISA（Industry Standard Architecture）バス、MCA（Micro Channel Architecture）バス、EISA（Enhanced ISA）バス、VESA（Video Electronics Standards Association）ローカルバス、およびMezzanineバスとしても知られるPCI（Peripheral Component Interconnects）バスを含むことができる。

【0021】1つの適切な実施形態として、CPU200、メモリコントローラ202、ROM204およびRAM206は、共通モジュール214上に組込まれる。この実施形態では、ROM204はフラッシュROMとして構成され、これはメモリコントローラ202へ、PCI（Peripheral Component Interconnect）バスおよびROMバス（いずれも図示せず）を介して接続される。RAM206は、多数のDDR SDRAM（Double Data Rate Synchronous Dynamic RAM）として構成され、これらはメモリコントローラ202によって、分離したバス（図示せず）を介して独立してコントロールされる。ハードディスクドライブ208およびポータブルメディアドライブ106は、メモリコントローラへ、PCIバスおよびATA（AT Attachment）バス216を介して接続される。

【0022】3D（3次元）グラフィックス処理装置220およびビデオエンコーダ222は、高速および高解像度のグラフィックス処理のためのビデオ処理パイプラインを形成する。データはグラフィックス処理装置220からビデオエンコーダ222へ、デジタルビデオバス（図示せず）を介して搬送される。オーディオ処理装置224およびオーディオコーデック（符号器／復号器）226は、高い忠実度およびステレオ処理を有する、対応するオーディオ処理パイプラインを形成する。オーディオデータは、オーディオ処理装置224およびオーディオコーデック226の間で、通信リンク（図示せず）を介して搬送される。ビデオおよびオーディオ処理パイプラインは、テレビ受像機または他の表示装置への伝送のために、データをA／V（オーディオ／ビデオ）ポート228に出力する。例示した実施形態では、ビデオお

よりオーディオ処理コンポーネント220～228は、モジュール214上に取り付けられている。

【0023】また、モジュール214上に実装されるものには、USBホストコントローラ230およびネットワークインターフェース232もある。USBホストコントローラ230は、CPU200およびメモリコントローラ202へ、バス(たとえば、PCIバス)を介して連結され、周辺のコントローラ104-1～104-4用のホストとしての役割を果たす。ネットワークインターフェース232は、ネットワーク(たとえば、インターネット、ホームネットワークなど)へのアクセスを提供し、幅広い種類の様々なワイヤまたはワイヤレスインターフェースコンポーネントのいずれでもよく、これらにはイーサネット(登録商標)カード、モデム、ブルートゥース(Bluetooth(登録商標))モジュール、ケーブルモデムなどが含まれる。

【0024】ゲームコンソール102は、2つのデュアル・コントローラ・サポート・サブアセンブリ240-1および240-2を有し、各サブアセンブリは、2つのゲームコントローラ104-1～104-4をサポートする。フロントパネルI/Oサブアセンブリ242は、電源ボタン112およびイジェクトボタン114の機能性、ならびにゲームコンソールの外面上で露出されたいかなるLED(発光ダイオード)または他のインジケータもサポートする。サブアセンブリ240-1、240-2および242はモジュール214へ、1つまたは複数のケーブルアセンブリ244を介して連結される。

【0025】8つのメモリユニット140-1～140-8が4つのコントローラ104-1～104-4について、すなわち2つのメモリユニットが各コントローラについて、接続可能であるように図示されている。各メモリユニット140-1～140-8は増設記憶装置を提供し、この上にゲーム、ゲームパラメータおよび他のデータを格納することができる。コントローラに挿入されたとき、メモリユニット140-1～140-8にはメモリコントローラ202によってアクセスすることができる。

【0026】システム電源モジュール250は、電力をゲームシステム100のコンポーネントに供給する。ファン252は、ゲームコンソール102内の回路を冷却する。

【0027】ゲームコンソール102は、統一メディアポータルモデルを実装し、これが一貫したユーザインターフェースおよびナビゲーション階層を提供して、ユーザを様々なエンターテインメントエリア中で移行させる。このポータルモデルは、ポータブルメディアドライブ106に挿入されたメディアタイプにかかわらず、ゲームデータ、オーディオデータ、映像データなど、多数の異なるメディアタイプからのコンテンツにアクセスするの

に好都合な方法を提供する。

【0028】統一メディアポータルモデルを実装するために、コンソールユーザインタフェース(UI)アプリケーション260が、ハードディスクドライブ208上に格納される。ゲームコンソールの電源が入れられたとき、コンソールアプリケーション260の様々な部分がRAM206および/またはキャッシュ210、212内にロードされ、CPU200上で実行される。コンソールアプリケーション260は、グラフィカルユーザインタフェースを呈示し、これはゲームコンソール上で使用可能な異なるメディアタイプへナビゲート(移動)するときに一貫したユーザ体験を提供する。UIアプリケーションおよびそれが呈示する具体例としての画面表示を、以下でより詳細に説明する。

【0029】ゲームシステム100は、スタンドアロンシステム(独立型システム)として動作することができ、これはこのシステムをテレビ受像機または他の表示装置に単に接続することによって行うことができる。このスタンドアロンモードでは、ゲームシステム100により、1人または複数のプレイヤーがゲームをプレイし、映画を見るか、あるいは音楽を聴くことができる。しかし、ネットワークインターフェース232を介して使用可能にされたブロードバンド接続性の組込み(integration)により、ゲームシステム100をさらに、より大規模なネットワークゲームコミュニティ内の参加者として稼動させることができる。このネットワークゲーム環境を次に説明する。

【0030】(ネットワークゲーム)図3は具体例としてのネットワークゲーム環境300を示し、ここで多数のゲームシステム100-1、...、100-gを、ネットワーク302を介して相互接続する。ネットワーク302は、幅広い種類のデータ通信ネットワークのいずれかを表す。これは、公衆部分(たとえば、インターネット)ならびに専用部分(たとえば、住宅向けのローカルエリアネットワーク(LAN))、ならびに公衆および専用部分の組合せを含むことができる。ネットワーク302は、ワイヤードおよびワイヤレスメディアを含む、幅広い種類の従来の通信メディアのいずれか1つまたは複数を使用して実施することができる。幅広い種類の通信プロトコルを使用して、ネットワーク302を介してデータを通信することができ、これには公開のおよび所有権を主張できるプロトコルの両方が含まれる。このようなプロトコルの例には、TCP/IP、IPX/SPX、NetBEUIなどが含まれる。

【0031】ゲームシステム100に加えて、1つまたは複数のオンラインサービス304-1、...、304-sが、ネットワーク302を介してアクセス可能であり、オンラインゲームのホスト機能の提供、ダウンロード可能な音楽または映像ファイルの提供、ゲーム大会のホスト、ストリーミングオーディオ/映像ファイルの

提供など、参加者向けの様々なサービスを提供することができる。ネットワークゲーム環境300はさらに、キー分配センタ306を含むことができ、これは、個々のプレイヤーおよび／またはゲームシステム100-1～100-gを互いに、ならびにオンラインサービス304-1～04-sを認証する際に役割を果たす。配布センタ306はキーおよびサービスチケットを有効な参加者に配布し、次いでこれらを使用して、多数のプレイヤーの間でゲームを形成するか、あるいはオンラインサービス304-1～304-5からサービスを購入することができる。

【0032】ネットワークゲーム環境300は、個々のゲームシステム100-1～100-gで使用可能な別のメモリソースであるオンライン記憶装置を採用している。ポータブル記憶メディア108、ハードディスクドライブ208およびメモリユニット140に加えて、ゲームシステム100-1は、オンラインサービス304-sのリモート記憶装置308によって例示されたように、リモートの格納場所で使用可能なデータファイルに、ネットワーク302を介してアクセスすることもできる。

【0033】統一メディアポータルモデルは、ネットワークゲーム環境に対応する。一実施例として、ユーザがゲームを購入したとき、このモデルがユーザに、このゲームのアップグレードをダウンロードするための、およびこのゲームタイトルに特有のハイスコアをオンラインで表示するための、ナビゲーションポイントを提供することができる。

【0034】(統一メディアポータル) 図4は統一メディアポータルモデル400を示す。これは、ゲームメディア、映画メディアおよび音楽メディアを含む、多数のメディアタイプのための共通インターフェースとして動作するメインメニュー402を提供する。メインメニュー402はユーザに、ユーザが自分のコンソール上で対話(interact)したいものを正確に表すナビゲーション選択の一組を呈示する。このトップレベルメニューは、コンソール上で使用可能な主に3つのエンターテインメントエリアの簡素な表現であり、したがって以下の選択を呈示する。

【0035】・ゲーム：このエンターテインメントエリアは、ユーザのゲーム体験およびゲームメディアに関する。

- ・音楽：このエンターテインメントエリアは、音楽コンテンツおよびオーディオメディア専用である。

- ・映画：このエンターテインメントエリアは、ユーザの映画体験および映像メディアに関する。

【0036】このモデルのナビゲーション階層が、メディアテーマ(主題)の後に続く。メインメニュー402の下には、現在ユーザが使用可能なそれらの特定のメディアタイプに関するタイトルのコレクションがある。

この例では、ユーザはメインメニュー402からゲームコレクション404へナビゲート(移動)することができ、このゲームコレクション404は現在使用可能なゲームタイトルをリスト(一覧表)出力する。ナビゲーションを、使用可能な音楽タイトルをグループ化する音楽コレクション406、および使用可能な映画タイトルをグループ化する映画コレクション408へ行うこともできる。メディアタイプの観点から階層を構築することによって、ユーザには、いずれかの任意のエンターテインメントエリア内のタイトルが直観的に呈示される。様々なエリア内のタイトルを、多数の格納場所のうちのいずれか1つに格納することができるが、このような詳細は即時に示されない。したがって、統一メディアポータルモデル400は、ゲームシステムのポータブルメディアドライブに挿入されたメディアタイプにかかわらず、多数のメディアタイプにアクセスするための首尾一貫した方法を提供する。

【0037】ゲームのハイスコアまたは映画の再生方法などのよう、エリア特有の機能は、モデル400の下位レベルについて残される。したがって、各コレクションの下に、特定のメディア体験に関する特定の再生エリア(play area)がある。ゲーム再生エリア410は、ゲームコレクション404を介してナビゲートされ、音楽再生エリア412には音楽コレクション406を介してアクセスされ、映画再生エリア414は映画コレクション408を介してナビゲートされる。このモデルの編成により、ユーザはメディアタイプのコンテンツを選択することができる。したがって、このモデルは、コンソール上で使用可能な媒体の種類、および、メディアに関して実行することができるオペレーションの内容について、高レベルの「フィルタ」を提供する。

【0038】モデル400はシステムエリアも持ち、これはメモリエリア416および設定エリア418を含む。メモリエリア416により、ユーザはメモリのコンテンツ(内容)を閲覧し、コンソール内のメモリデバイスを管理することができる。設定エリア418により、ユーザは、現在設定されているオプションをプレビューし、ならびに設定を所望に調節することができる。

【0039】(オペレーション) コンソールアプリケーション260は統一メディアポータルモデル400を実施するものであり、コンソール102のハードディスクドライブ208に格納される。コンソールアプリケーション260は、コンソールの電源が入れられるたびにロードされる。電源が最初に加えられ、メインメニューを呈示する前かあるいはタイトルをロードする前に、コンソールアプリケーション260は起動サイクルを実行する。これは次々と生じるいくつかのチェックを実行し、これらにはシステムレベルチェックおよびメディアレベルチェックが含まれる。

【0040】図5はシステムレベル評価プロセス500

を図示しており、これはコンソールの電源が入れられるたびに実行されるものである。プロセス500はソフトウェア内に実装され、よってブロックとして示したオペレーションは、CPU200によって実行されるコンピュータ実行可能命令を表す。

【0041】ブロックS502で、第1のシステムレベルチェックが行われて、ROM204に格納された初期ブートコードがハードディスクドライブ208を認識するかどうかが決定される。認識しない場合（すなわち、ブロックS502からの「No」分岐）、コンソールが使用不可であることが、静的なグラフィックイメージ、可聴ノイズまたはある他のタイプの警告を介して、ユーザに通知される（ブロックS504）。この時点で、さらなるメッセージはなく、コンソール102はブートを継続しない。

【0042】ハードディスクが認識された場合（すなわち、ブロックS502からの「Yes」分岐）、第2のシステムレベルチェックが、コンソール上の言語が設定されているかどうかを評価する（ブロックS506）。これがfalseを返した場合（すなわち、ブロックS506からの「No」分岐）、ユーザが初めてコンソールに電源を入れたか、あるいはコンソールが修理されたか、一新されたか、場合によっては貸し出されており、言語値がリセットされている。この状況では、コンソールアプリケーション260は、ユーザが適切な言語をコンソール上で使用可能な言語の中から選択するための、言語選択画面を表示する（ブロックS508）。選択は、「A」ボタンなど、コントローラ104-1、104-2上のボタンまたはメカニズムを作動させることによって行われる。

【0043】言語が設定されているとすると（すなわち、ブロックS506からの「Yes」分岐）、次のシステムレベルチェックが、クロックが設定されているかどうかを判定する（ブロックS510）。falseが返された場合（すなわち、ブロックS510からの「No」分岐）、ユーザがコンソールの電源をまさに初めて入れた状況、またはシステムのバッテリが切れている状況を表す。このような状況では、アプリケーション260は、初期クロックセットアップ画面を、選択された言語に基づいて表示する（ブロックS512）。クロックセットアップ画面により、ユーザはコンソール上で異なる時間および日付の値を、その間でナビゲートし調整することができる。これらの選択は、「A」ボタンなど、コントローラメカニズムを作動させることによってコミット(commit)される。

【0044】クロックが設定されていた場合（すなわち、ブロックS510からの「Yes」分岐）、次のシステムレベルチェックは、コンソールへのダイレクトエントリポイントが望まれるかどうかを評価することである（ブロックS514）。この状況は、たとえば、ゲー

ムを保存するためのスペースが不十分である場合に生じる可能性がある。これがtrueを返した場合、コンソールは、現在ポータブルメディアドライブ106に入っているものを無視し、直接コンソールUIアプリケーション260へ、あるセットのパラメータ値によりブートする（どのくらいスペースがあるかをクリアするなど）（ブロックS516）。システムレベルチェックが完了したとき、コンソール102は引き続き電源を入れ、別のセットのチェックを、ポータブルメディアドライブ106内のメディアに基づいて実行する。

【0045】図6はメディアレベル評価プロセス600を図示しており、これはシステムレベルチェックの後に続いて実行される。プロセス600はソフトウェア内に実装され、よってブロックとして示したオペレーションは、CPU200によって実行されるコンピュータ実行可能命令を表す。

【0046】ブロックS602で、第1のメディアレベルチェックが行われて、ゲームディスクがポータブルメディアドライブ106に入っているかどうかが識別される。ゲームディスクが挿入されていた場合（すなわち、ブロックS602からの「Yes」分岐）、セキュリティおよび認可プロセスが実行されて、そのタイトルが有効なゲームであることが保証される（ブロックS604）。このプロセスの一部として、コンソールは、ゲームディスクがより最近のバージョンのコンソールUIアプリケーション260を有しているかどうかを判定する。より新しいバージョンが存在した場合、プログレスインジケータのグラフィックが表示されて、ユーザに、より新しいバージョンのUIアプリケーション260をハードディスクドライブ208にコピー中であることが知らされる。ブロックS606で、ゲームディスクは即時にロードされ、そのタイトルにコンソール102のフルコントロールが与えられる。このようにして、タイトル開発者は、何のユーザ体験が次に生じるべきであるかを指図することが可能となり、これは、ゲームを即時につなげること、またはゲーム機能を示すUI画面を表示することなどである。

【0047】逆に、ゲームディスクがポータブルメディアドライブに存在していない場合（すなわち、ブロックS602からの「No」分岐）、次のメディアレベルチェックは、映画ディスクがポータブルメディアドライブ106に挿入されているかどうかを評価する（ブロックS608）。このテストがtrueを返した場合（すなわち、ブロックS608からの「Yes」分岐）、コンソールUIアプリケーション260はロードされ、ユーザは即時に映画再生エリア414へナビゲートされる（ブロックS610）。次いで、映画はフルスクリーンで再生される（ブロックS612）。

【0048】もう1つの実施形態では、ゲームコンソールを、映像再生を可能にするために再生ドングル(dongle)

le) を必要とするように構成してもよい。この実施形態では、2次チェックを行い、再生ドングルが現在、コントローラのポートに差し込まれていることを保証することができる。ドングルが差し込まれていた場合、このチェックは成功し、映画の再生がフルスクリーンで開始する。ドングルが差し込まれていなかった場合、UIアプリケーションはロードされ、ユーザにステータスマッセージが表示され、映画の再生を可能にするためにドングルが必要であることが通知される。

【0049】ゲームディスクも映画ディスクもポータブルメディアドライブに入っていた場合（すなわち、ブロックS608から「No」分岐）、次のメディアレベルチェックは、オーディオディスクがポータブルメディアドライブに挿入されているかどうかを確かめることである（ブロックS614）。挿入されてあった場合（すなわち、ブロックS614からの「Yes」分岐）、コンソールUIアプリケーション260はロードされ、ユーザは即時に音楽再生エリア412へナビゲートされる（ブロックS616）。次いで、音楽ディスクが再生される（ブロックS618）。

【0050】オーディオディスクが存在しなかった場合（すなわち、ブロックS614からの「No」分岐）、次のメディアレベルチェックは、認識されないディスクがドライブ106に入っているかどうかを判定することである（ブロックS620）。そうであった場合（すなわち、ブロックS620からの「Yes」分岐）、コンソールUIアプリケーション260はロードされ、ユーザにステータスマッセージが表示され、無効なディスクがコンソールドライブに入っていることが通知される（ブロックS622）。このメッセージは却下することができ、ユーザにメインメニュー402が表示される。

【0051】メディアがポータブルメディアドライブ106に入っていた場合（すなわち、ブロックS620からの「No」分岐）、コンソールUIアプリケーション260はロードされ、メインメニューが表示される（ブロックS624）。

【0052】図7は具体例としてのグラフィカルユーザインタフェース700を示し、統一メディアポータルモデル400のメインメニュー402として表示することができるものである。メインメニューUI700はコンソールUIアプリケーション260によって生成され、テレビ受像機または他の表示装置上に表示される。メインメニューUI700は、5つのメニュー要素であるゲーム要素702、音楽要素704、映画要素706、メモリ要素708および設定要素710を含む。これらの要素は、統一メディアポータルモデル400の5つのレベル1エリアのためのナビゲーションエントリポイント、すなわちゲームコレクション404、音楽コレクション406、映画コレクション408、メモリ416および設定418を提供する。環境バックグラウンドオ

ディオを、メインメニューに入るときに再生して、ユーザ環境をさらに向上させることができる。

【0053】メインメニューUI700上のフォーカスは、最初にゲーム要素702に配置されるが、別法として他のデフォルト位置を使用してもよい。4つのコントローラ104-1～104-4のいずれかを使用して、コンソールのユーザインタフェースをナビゲートすることができる。メインメニューは、接続されたコントローラのジョイスティックのいずれかにより、左から右へナビゲートされる。「Dパッド」および左アナログジョイ스ティックのアクションは、同じように処理される。コンソールUIアプリケーション260は、あらゆるコントローラ104からのすべてのボタンの押下げおよびジョイスティックの動きを認識し、そのため多数のジョイスティックからの同時の動きが、結果として「綱引き」のナビゲーションとなる可能性がある。一実施形態では、ユーザがメインメニューUI700のはるかに左または右の範囲に到達した後、ナビゲーションがラップ（wrap）せず、したがって、ユーザが設定要素710に到達した後に右へ移動しようと試みること、またはユーザがゲーム要素702に到達した後に左へ移動しようと試みることは効果を生じない。

【0054】セレクト要素712により、ユーザは5つのメインメニュー要素702～710の中からフォーカスが合わせられた要素を選択することができる。コントローラ上の「A」ボタンが使用されてセレクト要素712がコントロールされ、よってグラフィカルセレクト要素712はその要素内に「a」と描く。選択すると、コンソールUIアプリケーションは、選択されたエリアへナビゲートする。

【0055】ゲームコンソール102はスクリーンセーバーを装備しており、これは10分の非活動の後に画面を薄暗くする。4つのコントローラのポートからのいかなる入力もスクリーンセーバーを無効とし、ユーザを現在のインタフェースへ戻す。スクリーンセーバーは、映画プレイヤーおよび音楽プレイヤー画面内で、再生中は無効となる。

【0056】図8は、メインメニューNAVIゲーションプロセス800をより詳細に図示する。プロセス800はソフトウェア内にコンピュータ実行可能命令として実装され、その命令はCPU200によって実行されて、ブロックとして図示されたオペレーションが実行される。このプロセスは一般に、どのメインメニュー要素が選択されているかを識別し、選択されたエリアへナビゲートする。

【0057】ブロックS802で、コンソールアプリケーション260は、ゲーム要素702が選択されているかどうかを判定する。選択されている場合（すなわち、ブロックS802からの「Yes」分岐）、コンソールアプリケーション260はゲームコレクション404へ

ナビゲートし、ゲームコレクションメニューを表示する（ブロックS804）。

【0058】図9は具体例としてのゲームコレクションメニュー900を図示しており、これはメインメニューUI700内でゲーム要素702を選択したとき表示される。ゲームコレクションは、ユーザが、先に自分のコンソール上でプレイした使用可能なゲームタイトルから選択することができるエリアである。ゲームコレクションメニュー900は、ゲームエリア内で使用可能なゲームタイトルのリスト902を含む。ゲームは、ユーザが購入するか、借りるかあるいは賃貸したものであり、少なくとも1度はそのコンソール上でプレイされたタイトルである。図9では、ゲームタイトルは水平のタイルまたはペイン(pane)内に示される。別法として、本棚、おもちゃ箱など、他のグラフィカルテーマを使用して、使用可能なゲームを表現できることに留意されたい。

【0059】ゲームコレクションメニュー900は、現在選択されているゲームタイトルのイメージを示す円904、および現在のゲームタイトルについてのわずかな断片的な情報を有するメタテキストパネル906も含む。図示した例では、ゲーム「Starcraft」が強調表示されており、結果として、ゲーム「Starcraft」からのキャラクタのイメージが円904に示されており、このゲームに関する情報がパネル906に表示されている。ゲーム開発者には、円904およびメタテキストパネル906のコンテンツのコントロールが与えられ、そのためこの情報はゲームタイトル毎に変わること。

【0060】一片の説明テキスト908（すなわち、「nゲーム」）が、メインのキャプション「ゲーム」の横に配置されて、ゲームコレクション内のタイトルの数が示される。リスト902は、制限された数のゲームタイトル（たとえば、8タイトル）を表示する。ユーザが自分のコンソールを購入後、最初にゲームコレクションに入るとき、ゲームコレクションにはタイトルがない。これを表すため、説明テキスト908は「0ゲーム」を示し、メタテキストパネル906は短い文を提供して、ユーザに、今後コンソール上でプレイされるゲームがこのエリアに表示されることを伝える。ユーザがゲームをプレイすると、これらがリスト902に追加される。説明テキスト908が、リスト902上に示されたものより多くのゲームがあること（たとえば、 $n > 8$ ）を示したとき、上下のスクロールアローがリスト902に追加されて、現在リスト上に示されていない追加のタイトルがあることが示される。

【0061】上述のように、ゲーム開発者は、円904およびパネル906を満たすために使用されるゲームコレクションメタデータを提供する。ユーザがゲームタイトルをコンソール上で初めてプレイするとき、いくつかのメタデータ要素はハードディスクドライブ208上の

そのタイトルの永続データエリアにコピーされる。このエリアのための具体例としてのメタデータ要素には、以下のものが含まれる。

- 【0062】・256×256ピクセルのDirect3Dテクスチャイメージであり、ゲームコレクションおよびメモリエリアの両方に表示されるゲームタイトルを正確に表現するもの。
10 一連の見出し／本文のペアを含むテキストファイルであり、メタテキストパネル906内でループして低でスクロールするもの。このファイルのフォーマットは以下の通りである。

【0063】ゲーム記述ファイル：

ファイル名：main.xbx

ユニコードの標準INIファイルフォーマット

セクションは言語を英語で指定する

1つまたは複数の見出し／本文のペアを各言語で定義する

[Language 1]

タイトル1=宣伝文1のタイトル

20 本文1=宣伝文1についての短い断片

タイトル2=宣伝文2のタイトル

本文2=宣伝文2についての短い断片

[Language 2]

タイトル1=ローカライズされた、宣伝文1のタイトル

本文1=ローカライズされた、宣伝文1についての短い断片

[default] のタグが言語フィールドで使用された場合、この値は、main.xbx内で見つからなかった場合、コンソール内で設定された現在の言語と共に使用される。

- 【0064】ユーザは、ジョイスティックの上下方向またはある他の事前定義されたコントロールメカニズムを使用することによって、リスト902内のゲームタイトルの間を移動することができる。リスト902は、ユーザがリストの最上部または最下部に到達したときにラップするように、あるいはラップしないように構成することができる。セレクト要素910により、ユーザはコントローラ上の「A」ボタンを使用して、リスト902から強調表示されたタイトルを選択することができる。ゲームタイトルの選択により、ユーザはゲームオプションメニューへナビゲートされる。バック要素912により、メインメニューUI700へ戻るナビゲーションが容易になる。バック要素912は、コントローラ上の「B」ボタンを押すことによって選択され、これは要素912内で文字「b」によって視覚的に支援される。

- 【0065】図10は具体例としてのゲームオプションメニュー1000を図示しており、これはゲームコレクションメニュー900内でゲームタイトルを選択したとき表示される。ゲームオプションメニュー1000はユーザに、選択されたタイトルについて現在使用可能であ

るオプションを提供する。このメニューは、選択されたタイトルについて使用可能なオプションのリスト1002、現在選択されているゲームイメージの画像を含む円1004、および現在選択されているオプションについてのわずかな断片的な情報のためのメタテキストパネル1006を含む。セレクト要素1008およびバック要素1010も設けられ、ゲームオプションメニュー1000からのナビゲーションが容易になる。

【0066】図示された例では、リストされたオプションは「ハイスクア」、「新しいゲーム」、「保存されたゲーム」、「ヒント(Tips)」および「更新」である。これらのオプションは、コンソール上でプレイされたあらゆるタイトルについて呈示される。ユーザは、たとえば、ジョイスティックの上下方向を使用してリスト1002をトラバース(traverse)することによって、使用可能なゲームオプションの間を移動することができる。ゲームオプション内で「B」ボタンを押すことにより、ユーザは図9のゲームコレクションメニュー900へ戻るようにナビゲートされる。ゲームオプション内で「A」ボタンを押すことにより、ユーザは、現在選択されているオプション用の適切な表示にナビゲートされる。

【0067】図11は具体例としてのハイスクア画面1100を示し、これは図10のゲームオプションメニュー1000内で「ハイスクア」オプションを選択したとき呈示される。ハイスクア画面1100は、トップスコアのリスト1102および同じゲームイメージを示す円1104を含む。セレクト要素1106およびバック要素1108により、ハイスクア画面1100からのナビゲーションが容易になる。

【0068】リスト1102内で示されたトップスコアは、特定のゲームタイトルについてのトップローカルユーザ、または世界中のトッププレイヤーからのランキング(このような統計がオンラインソースから入手可能である場合)を表すことができる。リスト1102は、10個より多いスコアが入手可能である場合、スクロール可能にすることもできる。たとえば、ゲームコンソールは各タイトルについてトップ100スコアを格納し、一度に10個のスコアをスクロール可能リスト内で呈示することができる。

【0069】ゲームコレクションエリア内の様々な画面が同じグラフィカルテーマを有することに留意された。リスト902、1002および1102は視覚的に類似しており、円904、1004および1104は同じゲームイメージを呈示する。共通の呈示テーマは、ナビゲーション中にユーザを支援し、ユーザ体験を向上させる。

【0070】図10のゲームオプションメニュー1000を再度参照すると、「新しいゲーム」オプションは、新しいゲームをゲームコンソール内で開始する際にユー

ザを支援する。新しいゲームオプションが選択されたとき、メタテキストパネル1006はユーザに、このオプションが特に直接新しいゲームを開始するためのものであることを通知する。コンソールUIアプリケーション260は、メッセージウィンドウを呈示し、ユーザに、新しいゲームディスクをポータブルメディアドライブ106に入れるように指図する。同時に、ポータブルメディアドライブ106のトレイが新しいゲームディスクを受け入れるために自動的に開かれる。挿入すると、タイトルが自動的に新しいゲームを開始する。ユーザが偶然誤ったディスクを挿入した場合、ディスクのタイトルが通常通りにロードされ、新しいゲームを即時に開始するための指図が無視される。

【0071】「保存されたゲーム」オプションが強調表示されたとき、メタテキストパネル1006はユーザに、このオプションが特に先に保存されたゲームを直接開始するか、あるいは他の保存されたゲーム機能を実行するためのものであることを通知する。「保存されたゲーム」オプションが選択されると、ユーザには、ゲームコンソール102に接続されたあらゆる記憶装置(たとえば、ハードディスクドライブおよびメモリユニット)からの、選択されたタイトルについて保存されたすべてのゲームのより強力なリストが呈示される。ユーザは、保存されたゲーム上で単一の選択または複数の選択を実行することができる。保存されたゲームを選択すると、ユーザが保存されたゲームを「プレイ」、「コピー」あるいは「削除」することができるメニューが表示される。保存されたゲームを「プレイ」するためのオプションが選択された場合、ユーザにはメッセージウィンドウが呈示され、適切なゲームディスクをポータブルメディアドライブ106に入れるように通知され、トレイが自動的に開かれる。挿入すると、タイトルが自動的に、先に選択された、保存されたゲームを開始する。ユーザが偶然誤ったディスクを挿入した場合、タイトルは通常通りにロードされ、先に保存されたゲームを即時に開始するための指図が無視される。

【0072】「ヒント」オプションは、ユーザがゲームのプレイ中に使用可能にするように決めることができるカンニングおよびヒントをゆっくりと公開して、ゲームをプレイする際にユーザを支援し、あるいは場合によってはゲームタイトルのプレイ可能性を長くする。これらのヒントは、ゲームディスク上に、経時的にそれらを公開するための規則と共に存在させておく、あるいは、ネットワークを介してアクセス可能なリモートサイトに存在させてもよい。ヒントが提供されるかどうか、およびこれらが提供される範囲は、ゲーム開発者の裁量に一任される。

【0073】「更新」オプションにより、ユーザは、最新バージョン、統計、パッチ、トラックパック(track pack)などを、単一のコントローラボタンによりダウン

ロードすることができる。図10に示していないもう1つの可能なオプションは「削除」オプションであり、ユーザーに、特定のゲームタイトルのためのすべてのデータをハードディスクドライブ208から完全に削除するための方法を提供するものである。ユーザーからの確認を伴う警告メッセージウィンドウが表示されて、ユーザーに、すべての関連データおよび保存されたゲームが完全にゲームコンソールから削除される（しかし、ゲームコントローラ内のいかなるメモリユニットからも削除されない）ことが通知される。このアクションの確認に伴い、すべてのゲームデータがハードディスクから削除され、ユーザーは、図9のゲームコレクションメニュー900へ戻され、このタイトルはゲームリスト902から削除される。

【0074】ゲームシステムはさらに、ゲーム開発者が組込むことを望むかもしれない他のオプションをサポートする。ゲームタイトルは使用可能なオプションを拡張することができ（たとえば、最大30の追加オプション）、これはMENU.XBXファイルをハードディスクドライブ208上の永続データエリアに供給することによって行う。MENU.XBXファイルは、以下の情報を持む。

【0075】メニュー記述ファイル

ファイル名：menu.xbx
ユニコードの標準INIファイルフォーマット
セクションは言語を英語で指定する
1または複数セットのメニュー要素を各言語で定義する
[Language_1]
タイトル1=メニュー名
本文1=メタテキスト情報
テーブル1=ファイル名
ニュース1=ファイル名
イメージ1=ファイル名
テーブル1、ニュース1またはイメージ1のうちの1つのみを指定することができる
[default] のタグが言語フィールドで使用された場合、この値は、menu.xbx内で見つからなかった場合、コンソール内で設定された現在の言語と共に使用される

【0076】テーブルファイルフォーマット

ファイル名：menu.xbx内で定義される
ユニコードテキストファイル
01 プレイヤー1 200, 000
02 プレイヤー2 150, 000
各行は一行で表示される
タブで列を区切り、2つの列のみが許可される。
第1の列が左寄せされ、第2の列が右寄せされる。

【0077】ニュースファイルフォーマット

ファイル名：menu.xbx内で定義される
ユニコードテキストファイル

タイトル1=宣伝文1のタイトル

本文1=宣伝文1

タイトル2=宣伝文2のタイトル

本文2=宣伝文2

ニュース項目が交互に表示され、長さがウィンドウの高さを超えた場合、ユーザーが全体の高さをスクロールすることができる。

【0078】イメージファイルフォーマット

ファイル名：menu.xbx内で定義される

10 Direct3Dイメージファイル

イメージサイズ：作成者はいかなる任意のイメージサイズも使用することができるが、512×512が推奨されている

ゲームタイトルは、適切なアルファチャネルを有するイメージファイルを定義し、これがゲームオプションの表示エリア全体に拡大表示される。ゲームは、ハイスクアーテーブル、ゲームからのスクリーンショット、または、このオプションの下で描くために適切なタイトルが発見するものは何でも、配置するように選択することができる。

【0079】図8のメインメニューナビゲーションプロセス800を再度参照して、ユーザーはゲーム要素702をメインメニューUI700内で選択しないと仮定する（すなわち、ブロックS802からの「No」分岐）。ブロックS806で、コンソールUIアプリケーション260は、音楽要素704が選択されているかどうかを確かめる。そうであった場合（すなわち、ブロックS806からの「Yes」分岐）、コンソールUIアプリケーション260は音楽コレクション406へナビゲートし、音楽コレクションメニューを表示する（ブロックS808）。

【0080】図12は具体例としての音楽コレクションメニュー1200を示しており、メインメニューUI700（図7）内で音楽要素704を選択したとき表示される。音楽コレクションは、ユーザーが、ポータブルメディアドライブ106内の使用可能なオーディオディスク、ならびに先に作成してハードディスクドライブ208上に格納したサウンドトラックから選択ができるエリアである。音楽コレクションメニュー1200

40 は、ポータブルメディアドライブ内の使用可能なオーディオディスク（ある場合）、およびハードディスクドライブ上のサウンドトラックファイルのリスト1202を含む。適切なオーディオディスクの一例は、RedbookオーディオCD（コンパクトディスク）である。適切なサウンドトラックファイルの一例は、1つまたは複数のWMAファイルである。

【0081】

円1204は、現在選択されているオーディオアイテムのグラフィックを含み、メタテキストペネル1206は、現在のオーディオ要素についての情報を掲示する。ユーザーが使用可能なオーディオディスクおよ

50 び、オーディオアイテムの状態を示すアイコンを表示する。

びサウンドトラックのリスト1202上でナビゲートすると、対応する概要情報がメタデータパネル1206に掲示される。以下の情報が、現在選択されているオーディオCDまたはサウンドトラックについて表示される。

【0082】・オーディオ要素がリストに現れるときの名前

- ・トラックの合計数

- ・オーディオ要素の分および秒単位の総再生時間

【0083】この例では、オーディオCDはリスト1202内で強調表示され、よってCDのイメージが円1204に呈示される。メタテキストパネル1206によって示されたように、オーディオCDは、David Bowieによる14トラックのアルバム「Earthling」である。ネットワークアクセスが使用可能であるとき、アーティストおよび他の情報を、オンラインサービスからインターネットを介していかなるときも得ることができる。

【0084】説明テキスト1208（すなわち、「nアイテム」）がメインのキャプション「音楽コレクション」の横に配置されて、音楽コレクション内のタイトルの数が示される。リスト1202は、制限された数の音楽タイトル（たとえば、8タイトル）を表示する。ユーザーが自分のコンソールを購入した後で最初に音楽コレクションに入るとき、音楽コレクションにはタイトルがない（すなわち、「0アイテム」）。音楽コレクションメニュー1200を飛び越えて、ユーザーは音楽プレイヤー画面（図13に関して、図示し、以下で述べる）へナビゲートされる。音楽プレイヤー画面のタイトルは「オーディオCDなし」であり、このエリア内のすべての再生ボタンが無効となる。ユーザーはメインメニュー700（図7）に戻るようにナビゲートすることしかできない。

【0085】ユーザーが単一のオーディオディスクのみをポータブルメディアドライブに入れているか、あるいは単一のサウンドトラックが音楽コレクションにある場合、ユーザーは、メインメニューから来たとき、自動的に音楽コレクションメニュー1200を通過してナビゲートされ、直接音楽プレイヤー画面へ移動される。ユーザーが多数のサウンドトラックを作成し、これらをハードディスクドライブに格納しているとき、音楽コレクションメニュー1200はもはや飛び越されず、代りに使用可能なタイトルをリスト1202内で表示する。説明テキスト1208が、リスト1202上に示されたものよりも多くの音楽タイトルがあること（たとえば、 $n > 8$ ）を示したとき、上下のスクロールアローがリスト1202に追加されて、さらに多くのタイトルが使用可能であることが表わされる。

【0086】ユーザーは、ジョイスティックの上下方向またはある他の事前定義されたコントロールメカニズムを使用することによって、リスト1202内で音楽タイト

ルの間を移動することができる。リスト1202は、ユーザーがリストの最上部または最下部に到達したときにラップするように、あるいはラップしないように構成することができる。セレクト要素1210により、ユーザーはコントローラ上の「A」ボタンを使用して、リスト1202から強調表示されたタイトルを選択することができる。音楽タイトルの選択により、ユーザーは音楽プレイヤーメニューへナビゲートされる。バック要素1212により、メインメニューUI700へ戻るナビゲーションが容易になり、これはコントローラ上の「B」ボタンを押すことによって行われる。

【0087】図13は具体例としての音楽プレイヤー1300を図示しており、これはメニュー1200（図12）から音楽タイトルを選択したとき、あるいは音楽ディスクをロードしたときに音楽タイトルがリストされていない場合に呈示される。音楽プレイヤーにより、ユーザーは、ポータブルメディアドライブ106に入っている現在のオーディオディスク、または先に作成されたサウンドトラックを再生することができる。音楽プレイヤー1300にナビゲートすると、以前の画面内で呈示されたいかなる環境バックグラウンドオーディオも停止されて、このメディアへ十分注意が払われるようになる。同様に、ユーザーが音楽の再生中に音楽プレイヤーから離れるようにナビゲートした場合、音楽再生を自動的に停止して環境バックグラウンドオーディオを再開するよう、ゲームコンソールを構成してもよい。

【0088】音楽プレイヤー1300は、使用可能なオーディオトラックおよび対応するトラックの長さのトラックリスト1302、ラジアルスペクトルアナライザ（radial spectrum analyzer）（または他の音楽関連ビジュアル）を含む円1304、および、現在の再生状況およびカレントトラックのタイムラインを表示するステータスエレメント1306を含む。オーディオ再生中に、トラックリスト1302内の再生中のカレントトラックは強調表示される。ステータスエレメント1306は、以下の情報をユーザーに対して呈示する。

【0089】・カレントトラック内の現在の時間

- ・カレントトラックについての視覚的なプログレスバー
- ・再生状況を示すためのシンプルな再生アイコン（たとえば、再生、一時停止、停止、繰返し、ランダム）

【0090】ユーザーは、ジョイスティックの上下方向またはある他の事前定義されたコントロールメカニズムを使用することによって、リスト1302内のトラックの間を移動することができる。セレクト要素1308により、ユーザーは強調表示されたトラックを選択することができ、バック要素1310により、音楽コレクションメニュー1200へ戻るナビゲーションが容易になる。

【0091】トランスポートコントロールパネル1312は、再生のコントロールのために音楽プレイヤーの底部に沿って表示される。サウンドトラック名またはテキ

スト「オーディオCD」が、音楽プレイヤーのタイトルエリア1314内に、現在の再生メディアに応じて表示される。ユーザが最初に音楽プレイヤーメインメニューまたは音楽コレクションからナビゲートすると、デフォルトで再生ボタンにフォーカスが合わせられる。

【0092】トランスポートコントロールパネル1312は、以下のボタンをユーザに対して提供する。

【0093】・再生—再生を開始あるいは再開する。再生ボタンは再生中に「一時停止」ボタンへ切り替わる。

・停止—現在のトラックの再生を停止し、再生位置がカレントトラックの開始点にリセットされる。

・次トラック—次のトラックの開始点にスキップする。ランダムが使用可能にされている場合、次のランダムトラックへスキップする。次トラックボタンを押し下げたままにすると、カレントトラックを順方向にスキャンする。

・前トラック—カレントトラックの開始点にスキップし、次いで、前トラックボタンが再度押された場合、前のトラックへスキップする。ランダムが使用可能にされている場合、ランダム選択で前のトラックへスキップする。前トラックボタンを押し下げたままにすると、カレントトラックを逆方向にスキャンする。

・サウンドトラックに追加—ユーザを、現在のオーディオディスクまたはサウンドトラックをソースとしたサウンドトラック作成ツールへナビゲートする。いかなる音楽再生も、このボタンが押されたときに停止する。

・その他—ユーザに、通常の再生の基本的な範囲を超えるオーディオ再生の機能性を提供する。「その他」ボタンはトグルボタンとしてふるまい、押し下げられたとき、以下のボタンが音楽プレイヤー内に表れる。

【0094】・ランダムトラックのランダム再生を可能にするトグルボタン。

・繰返しトラックリストの繰返し再生を可能にするトグルボタン。ランダムも使用可能にされている場合、これは継続してランダム選択のトラックを再生する。

・上移動—現在選択されているサウンドトラックのトラックを、トラックの全リスト内で1ポジションだけ上に移動させる。

・下移動—現在選択されているサウンドトラックのトラックを、トラックの全リスト内で1ポジションだけ下に移動させる。

・削除—現在選択されているトラックをサウンドトラックから削除する。

【0095】ゲームコントローラ104上のボタンを、トランスポートコントロールボタンにマップしてもよい。たとえば、コントローラ上の白いボタンを再生／一時停止トグルボタンにマップすることができ、黒いコントローラボタンを停止ボタンにマップすることができ、左のトリガを前トラックボタンにマップすることができ、右のトリガを次トラックにマップすることができ

る。

【0096】上述のように、ユーザは自分自身のサウンドトラックを合法的な音楽ソースから作成することができます。サウンドトラック作成は2ステップのプロセスである。第1のステップは、サウンドトラックを作成するか、あるいは既存のサウンドトラックを選択することである。第2のステップは、サウンドトラックに追加されるオーディオトラックを選択することである。

【0097】図14は、具体例としてのサウンドトラック選択画面1400を図示する。これはユーザに、ゲームシステムで使用可能なすべてのサウンドトラックのリスト1402を提供する。このようなサウンドトラックを、ハードディスクドライブ208、ドライブ106内のポータブルディスクメディア108、メモリユニット140またはオンラインソース304-1～304-sのリモート記憶装置308で格納することができる。ユーザが少なくとも1つのサウンドトラックを作成した場合、リスト1402は、使用可能なサウンドトラックの1つまたは複数のプラカードを示す。ユーザが入力した名前、またはデフォルト名「サウンドトラック1」、「サウンドトラック2」などがプラカード上に示される。

「新しいサウンドトラック」ボタン1404がリストの横に配置され、これによりユーザが新しいサウンドトラックを作成することができる。リスト1402内でサウンドトラックまたは「新しいサウンドトラック」ボタン1404を選択したとき、ユーザは、図15に関して以下述べるトラック選択画面へナビゲートされる。

【0098】ユーザがまだサウンドトラックを作成していない場合、使用可能なサウンドトラックのリストは、「新しいサウンドトラック」という名前の单一のボタンを含む。「新しいサウンドトラック」ボタンを選択すると、ユーザにはテキスト入力用のエリアおよびサウンドトラック用の新しい名前を入力するための仮想キーボードが表示される。デフォルトでは、サウンドトラックに与えられる名前は「サウンドトラック1」となるが、ユーザからのいかなるキーボード入力によっても、このデフォルトのタイトルが、入力された名前によりクリアされる。完了すると、ユーザは、次に述べるトラック選択画面へナビゲートされる。

【0099】図15は、具体例としてのオーディオトラック選択画面1500を図示する。これは、(たとえば、オーディオディスクまたはオンラインソースから)使用可能なトラックのリスト1502、およびサウンドトラックにすでにあるトラックの対応リスト1504を含む。ユーザはこのとき、单一のトラックか、または同じ選択モデル内で多数のトラックを選択することができる。セレクト要素1506により確定されると、選択されたトラックがソースからサウンドトラックへ、高速でモーダル(modal)なオペレーションで転送される。ユーザはこのオペレーションが開始した後にキャンセルす

することができるが、この選択のためのすべての転送は、失われる。このシナリオで電源がオフにされた場合、これはキャンセルのオペレーションとして処理され、このオペレーションのためにすべてのトラックは失われる。

【0100】画面1500はさらにステータスエリア1508を表示し、これによりユーザーは全体のオペレーションの進行を知ることができる。オペレーションが完了すると、ユーザーはバック要素1510を介して、音楽プレイヤー1300へ戻るようにナビゲートする。

【0101】サウンドトラック用のWMAファイルが、ハードディスクドライブ208上の単層のディレクトリに格納される。このディレクトリは、各WMAファイルが属するサウンドトラックだけでなく、すべてのWMAファイルの参照を保存するテキストデータファイルも含む。ゲームコンソールがサウンドトラックディレクトリを管理するので、このデータファイルを最新の状態に保つことが可能である。API（アプリケーションプログラミングインターフェース）を使用して、使用可能なサウンドトラックのリスト、特定のサウンドトラックの最初のファイル、特定のサウンドトラックの最後のファイル、特定のサウンドトラック内の次のファイルなどの情報を、ゲームが照会できるようにすることができる。

【0102】図8のメインメニュー・ナビゲーションプロセス800を再度参照して、ユーザーがゲーム要素702も音楽要素704もメインメニューUI700内で選択しないと仮定する（すなわち、ブロックS806からの「No」分岐）。ブロックS810で、コンソールUIアプリケーション260は、映画要素706が選択されているかどうかを評価する。この要素が選択されている場合（すなわち、ブロックS810からの「Yes」分岐）、コンソールUIアプリケーション260は、映画コレクション408へナビゲートし、映画プレイヤーを呈示する（ブロックS812）。いかなる環境バックグラウンドオーディオも停止されて、このメディアへ十分注意が払われるようになる。

【0103】映画プレイヤーは、ユーザーが映画を再生するところであり、映画はポータブルメディアドライブ106内のビデオディスク上に、あるいはハードディスクドライブ208上のファイルとして格納することができ、あるいはオンラインサービス304からストリームすることができる。映画プレイヤーはフルスクリーンの再生エリアである。画面を呈示して、ユーザーに以下の情報を通知することができる。

【0104】・映画内の現在の時間

- ・DVDディスクの現在の章

- ・再生状況を示すための再生アイコン（たとえば、再生、一時停止、停止、アングル、繰返し、ランダム）

【0105】メインメニューからのナビゲーションに加えて、映画ディスクをポータブルメディアドライブ106に入れることにより、映画プレイヤーへの直接のナビ

ゲーションが引き起こされる。映画ディスクがドライブに存在する限り、フルスクリーン再生メニューが維持される。ユーザーが、再生中に、あるいは映画が終了した後に、ディスクを取り除いた場合、ユーザーはメインメニュー700（図7）へ戻される。

【0106】ゲームコンソール102はさらに、ある映画再生規則を実装するように構成することができる。たとえば、1つの規則は、映画が5分を超えて一時停止された場合に停止することとしてもよい。もう1つの規則は、映画再生中に停止を押すことにより、再生の現在位置を格納させることにすることとしてもよい。ユーザーが停止を再度押した場合、この位置がメモリから消去される。位置が格納された後に再生ボタンが押された場合、コンソールが自動的に再生を、格納された位置から再開する。この位置は、ディスクがドライブから取り除かれたとしても存続するが、異なるディスクが挿入された場合、消去される。

【0107】さらにもう1つの規則は、スキャンボタンを映画の再生中に1回または複数回押すことにより、映像をある事前定義された程度だけ加速すること（たとえば、1回では2倍に加速する結果となり、2回では4倍に加速し、3回では8倍に加速するなど）としてもよい。スキャンを逆方向に押すことにより、映像の再生が比例して減速される。

【0108】もう1つの規則は、スキャンボタンを映画の一時停止中に1回または複数回押すことにより、映画を通常の速度より所定の程度だけ低速で再生すること（たとえば、1回では1/2に減速する結果となり、2回では1/4に減速するなど）としてもよい。スキャンを逆方向に押すことにより、映像の再生が、一時停止された状態に戻るまで比例して加速される。

【0109】再生ボタンを、映像が一時停止あるいはスキャン中であるときに押すことにより、通常の再生が再開する。映像が再生中であるとき、フレーム前進ボタンを押すことにより再生が一時停止する。このボタンを2回目に押すことにより、映像が適切な方向に1フレームだけ前進する。

【0110】ゲームコントローラ104上のボタンを映画プレイヤー機能にマップしてもよい。たとえば、コントローラ上の白いボタンを再生／一時停止トグルボタンにマップすることができ、黒いコントローラボタンを停止ボタンにマップすることができ、左のトリガを前の章にマップすることができ、右のトリガを次の章にマップすることができ、「A」ボタンをオンスクリーンステータス（on-screen status）画面にマップすることができる。ドングルがゲームコンソールに差し込まれていた場合、リモコンを使用して映画プレイヤーをコントロールしてもよい。

【0111】図8のメインメニュー・ナビゲーションプロセス800を再度参照して、ユーザーがゲーム、音楽また

は映画要素をメインメニューUI700内で選択すると失敗すると仮定する（すなわち、ブロックS810からの「No」分岐）。ブロックS814で、コンソールUIアプリケーション260は、メモリ要素708が選択されているかどうかを判断する。そうであった場合（すなわち、ブロックS814からの「Yes」分岐）、コンソールUIアプリケーション260はメモリエリア416へナビゲートし、メモリコレクションメニューを表示する（ブロックS816）。

【0112】図16は具体例としてのメモリコレクションメニュー1600を図示し、これはメインメニュー700内のメモリ要素708の選択に応じて表示される。
メモリコレクションエリアは、ゲームコンソールによって現在アクセス可能であり、かつデータを格納することができるメモリデバイスを識別する。メモリコレクションエリアはさらに様々なメモリデバイスのプロパティを表示し、デバイスのメモリ管理を容易にする。

【0113】メモリコレクションメニュー1600は、ゲームコンソールのイメージを有する中央円1602を含む。コントローラポッド1604-1～1604-4は、中央円1602を取り囲んで、コントローラ104に挿入することができる任意の接続されたメモリユニット140を示し、これによりメモリースペースの一部を形成する。メモリデバイスを表す円およびポッドは、記憶のために使用可能な容量の量を視覚的に伝達する。

【0114】述べる実施形態では、4つの各コントローラポッド1604-1～1604-4は、2つの球形を有して、0、1または2つのメモリユニットが挿入される3つの状況を表す。各球形は視覚的なキュー(cue)を適用して、ユーザに、メモリユニットがほぼどの程度満たされているかあるいは空であるかを通知する。したがって、コントローラが、4分の3だけ満たされている1つのメモリユニット、および空である第2のメモリユニットを有している場合、第1の球形を4分3だけ影にしておき、第2の球形を影のない状態にしておけばよい。メモリコレクション画面1600が表示されている間に追加あるいは取り外されるメモリユニットは、画面内で動的に反映される。

【0115】メモリコレクション画面1600は、メタテキストパネル1606も有し、これは現在強調表示されているメモリデバイスに関する情報を表示する。このような情報は、以下の情報を含んでもよい。

【0116】・選択されたメモリデバイスのテキスト記述（ハードディスクドライブ、メモリユニット）・メモリデバイスのフレンドリ名および場所（メモリユニットA、ステークのMU）

・デバイス上で使用可能なブロック単位の総記憶スペース

・デバイス上に残ったブロック単位の総記憶スペース
【0117】ハードディスクおよびメモリユニット上の

すべてのデータについての記憶スペース表現は、ブロック単位である。1つの実施形態では、ブロックサイズは16Kバイトである。8Mバイトのメモリユニットでは、500ブロックがある。8Gバイトのハードディスクでは、500,000ブロックがある。

【0118】ユーザは、ジョイスティックの上下左右の方向またはある他の事前定義されたコントロールメカニズムを使用することによって、メモリデバイスの間をナビゲートする。セレクト要素1608およびバック要素1610も、メモリコレクション画面1600からのナビゲーションを可能にするために提供される。

【0119】図17は具体例としてのメモリコンテンツメニュー1700を示しており、これはメモリコレクション画面1600内でメモリデバイスを選択したとき表示される。メモリコンテンツメニュー1700は、選択されているメモリデバイス上の現在使用可能であるすべてのコンテンツデータの一覧を提供する。ユーザがメモリエリアへメインメニュー700からナビゲートし、メモリユニットがコンソールに接続されていない状況では、コンソールUIアプリケーションは、自動的にメモリコンテンツメニュー1700へナビゲートし、メモリコレクション画面1600を飛び越して、ハードディスクドライブ208上で現在使用可能なデータを示すこと留意されたい。

【0120】メモリコンテンツメニュー1700は、ゲームタイトルおよびそれらの対応する保存されたゲーム、サウンドトラックおよびそれらの関連トラック、および選択されたメモリデバイス上に格納されているビデオクリップの、フラットなリスト1702を示す。各ファイルは、水平のペイン内で配列された小型の円1704によって表現される。各円は、ゲームが保存された以前の、ゲームイメージまたは最後のシーンなど、コンテンツを識別するイメージを有する。ファイル1704は、保存されたゲームの合計サイズをブロック単位で示す、それに関連付けられた数字を有する。

【0121】ファイルのグループ化および順序は以下の通りである。

【0122】・1つのペインがそのメモリデバイス専用にされる。これにより、ユーザはそのデバイスを選択し、「消去」および「パーソナライズ(personalize)」などのオペレーションを実行することができる。
・ゲームタイトルに関連する保存されたゲームについて、アルファベット順にソートされた、ゲームタイトルに専用のN個のペイン。保存されたゲームは、もっとも最近各ゲームタイトル内で保存されたものによってソートされる。

【0123】ゲームのコンテキストでは、ファイルのリストは、ゲームのグラフィックが、ゲームタイトルのタイトル（たとえば、「Starcraft」）の付近に位置する円1706に位置するように、フォーマットさ

れる。円1706は選択可能であり、選択されると、このタイトルについて保存されたゲームすべてでマルチセレクト（多数選択）を実行する。保存された各ゲームも選択可能であり、これは所望の円1704へナビゲートすることによって行う。前述のように、ナビゲーションは、ジョイスティックの左右上下の方向または他のメカニズムを使用することによって、達成することができる。

【0124】メタテキストパネル1708は、現在フォーカスが合わせられている保存されたゲーム、オーディオトラックまたはビデオクリップのより豊富な説明を提供する。この説明は、以下の情報を含んでもよい。

【0125】・保存されたゲーム

- ・保存されたゲームに関連付けられた2Dイメージ
- ・保存されたゲームが属するゲームタイトル
- ・保存されたゲーム名
- ・ゲームが保存された日時
- ・保存されたゲームの合計サイズ
- ・多数の保存されたゲーム
- ・多数の保存されたゲームを代表する包括的イメージ
- ・現在選択されているすべての保存されたゲームの合計サイズ
- ・ゲームタイトル
- ・ゲームタイトルに関連付けられた2Dイメージ
- ・ゲームタイトルの名前
- ・保存されたゲームの合計数
- ・ゲームタイトルのブロック単位の合計サイズ（保存されたゲームの合計、永続データなど）

【0126】最上部のタイトルペイン1710は概要情報を提供し、これは記憶デバイスのフレンドリ名（たとえば、「スティープのゲーム」）、メモリデバイスのブロック単位の総記憶スペース、メモリデバイスで残っているブロック単位の記憶スペースなどである。セレクトおよびバック要素は、他の画面へのナビゲーションをサポートする。

【0127】ユーザーがゲームをハードディスクドライブに保存するとき、いくつかのメタデータ要素は、その保存されたゲーム用のディレクトリにコピーされる。保存される情報には、以下のものが含まれる。

【0128】・256×256ピクセルのDirect3Dテクスチャイメージであり、保存されたゲームを正確に表現するもの。このファイル名は常に、あらゆる保存されたゲームについて同じ名前を有する。ゲームが共通のイメージを、保存されたゲームの間で共有したいと望んだ場合、meta.imgファイルを、保存されたゲームのルートに保存することが可能であり、ディレクトリがイメージ用にポーリングされると、保存されたゲームイメージのないこれらのディレクトリは、ルートのmeta.imgにデフォルトを設定する。

- ・保存されたゲーム名のペアを含むテキストファイル。

このファイルのフォーマットは以下の通りである。

【0129】ゲーム記述ファイル

ファイル名：meta.xbx

ユニコードの標準INIファイルフォーマット

セクションは言語を英語で指定する

1つまたは複数の見出し／本文のペアを各言語で定義する

[Language 1]

タイトル1=保存されたゲームのタイトル

10 [Language 2]

タイトル1=ローカライズされた、保存されたゲームのタイトル

[default] のタグが言語フィールドで使用された場合、この値は、meta.xbx内で見つからなかった場合、Xdash内で設定された現在の言語と共に使用される

【0130】ユーザーは、一度に複数の保存されたゲームを選択することができる。一実施形態では、ユーザーは多数の円1704に、たとえば、マルチセレクト（多数選択）オペレーションにマップされたコントローラのボタンを使用することによって、フォーカスを合わせる。

n個のファイルが強調表示され、ユーザーが、ある選択されたファイル上に現在いる間に、選択されたファイルのセットをコミットした場合、現在フォーカスが合わせられているものを含むあらゆる選択されたファイルが選択される。n個のファイルが強調表示され、ユーザーが、ある選択されたファイル上に現在いない間に、選択されたファイルのセットをコミットした場合、選択がキャンセルされ、現在フォーカスが合わせられているファイルが単独で選択される。すでに選択されているあるオブジェクト上に多数セレクトボタンを使用することにより、そのオブジェクトが選択解除される。ユーザーは潜在的に、同じオブジェクトタイプのメモリデバイス上の、あらゆるオブジェクトを選択することができる。

【0131】マルチセレクトオペレーション中に、ユーザーには、ファイルに関する情報のサブセットが情報エリア内で表示される。多数選択中にファイルについて表示された情報には、ファイルの数および選択されたファイルの合計サイズが含まれる。

40 【0132】マルチセレクトオペレーションはタイプに特有のものであり、ユーザーが類似のメディアタイプのみを選択するように制限する。たとえば、以下の通りである。

【0133】・選択された第1のオブジェクトが保存されたゲームであった場合、あらゆる後続のマルチセレクトは、コミットされるまで保存されたゲームに制限される。

・選択された第1のオブジェクトがゲームタイトルであった場合、あらゆる後続のマルチセレクトは、コミットされるまでゲームタイトルに制限される。

・選択された第1のオブジェクトがサウンドトラックであった場合、あらゆる後続のマルチセレクトは、コミットされるまでサウンドトラックに制限される。

・選択された第1のオブジェクトがソングであった場合、あらゆる後続のマルチセレクトは、コミットされるまでソングである。

【0134】多数選択がすでに開始されている後に、別のファイルタイプを多数選択しようと試みると、新しいタイプが選択されず、現在の選択も廃棄されない。

【0135】図18は具体例としてのファイルオプションメニュー1800を図示し、これはメモリコンテンツメニュー1700(図17)からファイルを選択したとき示される。ファイルオプションメニュー1800は、現在のファイル選択に基づいて使用可能であるオプションを識別する。メニュー1800は、現在使用可能であるファイルアクションのリスト1802、ファイルに関する概要情報を含むメタテキストパネル1804、およびファイルの関連するメタデータイメージの画像を含む円1806を含む。概要情報およびメタデータイメージは、メモリコンテンツメニュー1700内で示されたものと同じであり、各メニューに渡って一貫したテーマを提供する。

【0136】上述のように、オプションは、行われた選択に従って変わる。メモリデバイスが選択された場合、ファイルアクションリスト1802には以下のオプションが含まれる。

【0137】・パーソナライズ：このオプションにより、ユーザは、選択されたメモリデバイスのためのカスタム名を作成することができる。ユーザには、デバイスの現在名を含むメッセージウィンドウが表示され、仮想キーボードを使用してこれを上書きすることができる。完了すると、新しいデバイス名が、メモリコレクションならびにデバイスのメモリエリア内に反映される。

・消去：警告およびユーザからの確認の後、このオプションは、すべてのタイトル、サウンドトラックおよび関連するデータを現在のメモリデバイスから完全に除去する。次いで、ユーザはメモリコンテンツメニュー1700へ戻される。

【0138】ゲームタイトルが選択された場合、ファイルアクションリスト1802には以下のオプションが含まれる。

【0139】・コピー：選択されたタイトルについてのすべての保存されたゲームは、メモリコレクション画面1600に戻される。この画面になった後、ユーザは、コピー元であるソースメモリデバイス以外の、他の使用可能なメモリデバイスのいずれからも、選択することができる。一実施形態では、タイトルに関連付けられたアイコンが、在のメモリ位置(たとえば、ハードディスクドライブ上)に配置されて、保存されたゲームの現在のコレクションが表される。ユーザはそのファイルを別の

メモリデバイス(たとえば、ポータブルメモリユニット)へコピーすることができる。これは、ファイルに関連付けられたアイコンを中央円1602から適切なメモリポッド1604-1~1604-4へドラッグすること、またはメモリポッド1604-1~1604-4を強調表示することによって行い、(たとえば、「セレクト」要素によって)ユーザはコピー操作を開始することができる。ファイルはターゲットのメモリデバイスへ、モダルなオペレーションでコピーされる。

10 完了すると、ユーザは、以前いたメモリデバイスに戻され、ファイルは選択されておらず、最初のファイルにフォーカスが合わせられる。ハードディスクドライブ以外に使用可能なメモリデバイスが他になかった場合、コピー操作は無効となる。

・削除：警告およびユーザからの確認の後、ゲームを保存されたすべてのタイトルは、現在のメモリデバイスから除去される。ユーザはメモリコンテンツメニュー1700へ戻される。

【0140】1つまたは複数の保存されたゲームが選択された場合、ファイルアクションリスト1802には以下のオプションが含まれる。

【0141】・プレイ：メッセージウィンドウがユーザに、適切なゲームディスクをポータブルメディアドライブに入れるように通知し、トレイが開かれる。挿入すると、そのタイトルは自動的に、先に選択された保存されたゲームを開始する。ユーザが偶然誤ったディスクを挿入した場合、タイトルは通常通りにロードされ、先に保存されたゲームを即時に開始するための指図は、無視される。

30 【0142】・コピー：保存されたゲームはメモリデバイスコレクション画面1600に戻される。ここでユーザは、コピー元であるソースメモリデバイス以外の、他の使用可能なメモリデバイスのいずれからも、選択することができる。このビューでは、保存されたゲームの現在のコレクションが表され、ユーザがコピーを開始したとき、ファイルはデバイスへ、モダルなオペレーションでコピーされる。完了すると、ユーザは、先にいたメモリデバイスに戻され、ファイルは選択されておらず、最初のファイルにフォーカスが合わせられる。ハードディスクドライブ以外に使用可能なメモリデバイスが他になかった場合、コピー操作は無効となる。

・削除：ユーザからの確認の後、保存されたゲームは現在のメモリデバイスから除去される。ユーザはメモリコンテンツメニュー1700へ戻される。

【0143】オペレーションが開始されると、それはモダルであり、ユーザは、オペレーションが発生中である間、離れるようにナビゲートすることができない。またオペレーションが部分的に完了した後で予想できない結果があるため、オペレーションを開始した後にキャンセルすることはできない。

【0144】コピー操作が、コピー先のメモリデバイスにとって、大きすぎるファイルのグループについて試みられた場合、ユーザには、メモリデバイスを選択するときに、メモリコレクション画面1600内で、その問題が通知される。ユーザには、別のデバイスを選択する機会、あるいはバック要素を選択して、先に選択されたすべてのファイルにおフォーカスが合わせられているソースデバイスに戻る機会がある。

【0145】電力低下についての通知が以下のオペレーションの1つの間に生じた場合、プロセスはキャンセルし、安全にシャットダウンできる状態へ移行する。オペレーションがコピーであった場合、プロセスは、次回にユーザがゲームコンソールのUIに再度入るときに、コピーをユーザに反映させない。オペレーションが削除であり、ファイルの部分的なセットが除去された場合、削除のためにマーク付けされた残りのファイルを、次にコンソールの電源が入れられるときに除去するべきである。同じ状態は、メモリデバイスがオペレーション中に取り外された場合にも当てはまる。

【0146】図8のメインメニュー「ナビゲーションプロセス800」を再度参照して、ユーザがメモリ要素708をメインメニュー「U1700」内で選択しないと仮定する（すなわち、ブロックS814からの「No」分岐）。ブロックS818で、コンソールUIアプリケーション260は、設定要素710が選択されているかどうかを判断する。そうであった場合（すなわち、ブロックS818からの「Yes」分岐）、コンソールUIアプリケーション260は設定エリア418へナビゲートし、設定コレクションメニューを表示する（ブロックS820）。

【0147】図19は具体例としての設定コレクションメニュー「1900」を図示し、これはメインメニュー「700」（図7）内で設定要素710を選択したとき表示される。設定コレクションメニュー「1900」は、現在設定されているオプション、および設定を調節するためのメカニズムのプレビューを提供する。設定コレクションメニュー「1900」は、使用可能な設定のリスト「1902」、現在選択された設定のイメージを含む円「1904」、および現在設定されている設定の値を表示するためのプレビューパネル「1906」を含む。

【0148】図示された例では、使用可能な設定には以下のものが含まれる。

【0149】・クロック一日時間がプレビューパネルに表示される。

- ・言語—現在設定されている言語がプレビューパネルに表示される。

- ・オーディオ—オーディオ接続情報がプレビューパネルに表示される。

- ・映像—ビデオフォーマット情報がプレビューパネルに表示される。

- ・ペアレンタルコントロール—ペアレンタルコントロールが使用可能にされているかどうかを記す短い文が、プレビューパネルに表示される。

【0150】設定コレクションメニュー「1900」は、現在設定されている値でビューとして動作するように設計されている。ユーザは、ジョイスティックの上下方向（または他の方向あるいはメカニズム）を使用することによって、リスト「1902」中でナビゲートすることができる。要素を設定メニューから選択することによって、ユーザは、値を調節するために別のメニューへ移動される。

【0151】図20は具体例としてのクロック設定メニュー「2000」であり、これは設定コレクションメニュー「1900」（図19）のリスト「1902」から「クロック」オプションを選択したとき表示される。クロック設定メニューにより、ユーザは、現在設定されている日時を調節することができる。クロック設定メニュー「2000」は個々のペイン「2002a～2002f」を含み、これらを望むように独立して選択かつ変更することができる。ユーザは、ジョイスティックの左右方向を使用してペイン「2002a～2002f」に沿って移動することができ、一方、上下では、各ペイン内で使用可能な値の間を循環する。選択は、セレクト要素「2004」を操作することによって確認される。

【0152】ポンド「2006」も表示されて、「現実」の世界のクロックまたはカレンダーのプレビューが、ユーザの現在の設定に基づいて描かれる。配列、セパレータ文字および24時間制対12時間制の使用は、構成可能なパラメータである。

【0153】一実施形態では、各設定の範囲は以下のように定義される。

【0154】・時間は1から12で（あるいは0から23で）循環する。12（23）を増分すると、値が1（0）に戻る。1（0）を減分すると、値が12（23）に戻る。

- ・分は00から59で循環し、適切にラップする。

- ・AM/PMの範囲は切り替わる。

- ・月は1から12で循環し、適切にラップする。

【0155】オンライン接続が確立されている場合、ゲームコンソールを、オンラインソースからの時間／日付値に基づいて、クロックを自動的に更新するように構成される。

- ・年は00から99で循環し、適切にラップする。年は2000～2099にマップする。

【0156】オンライン接続が確立されている場合、ゲームコンソールを、オンラインソースからの時間／日付値に基づいて、クロックを自動的に更新するように構成される。

することができる。

【0156】図21は具体例としての言語設定メニュー2100であり、これは設定コレクションメニュー1900(図19)のリスト1902から「言語」オプションを選択したとき表示される。言語設定メニュー2100は、使用可能な言語のリスト2102、および美しさと連想のために地球のイメージを有した円2104を含む。図示した例では、リスト2102内の言語には、英語、日本語、ドイツ語、フランス語、スペイン語およびイタリア語が含まれる。ここでは図示しないが、この画面が表示されるユーザにとって曖昧さをなくすために、各言語はその自国語で表現されることがほしい。

【0157】ユーザは、ジョイスティックの上下方向またはある他の適切なコントロールメカニズムを使用することによって、リストをトラバースすることができる。セレクト要素2106が変更をコミットし、ユーザを設定コレクションメニュー1900へ戻すようにナビゲートする。バック要素2108はユーザを設定コレクションメニュー1900へ戻すようにナビゲートし、行われたいかなる変更もキャンセルする。

【0158】図22は具体例としてのオーディオ設定メニュー2200であり、これは設定コレクションメニュー1900(図19)のリスト1902から「オーディオ」オプションを選択したとき表示される。オーディオ設定メニューにより、ユーザは、現在のA/V機能に基づく異なるオーディオ出力モードの間で、選択することができる。オーディオ設定メニュー2200は、使用可能なオーディオオプションのリスト2202、および選択されたオプションをグラフィカルに表現する円2204を含む。たとえば、モノ(mono)にフォーカスが合わせられているとき、1つのスピーカが円2204で図示され、ステレオが強調表示されているとき、2つのスピーカが示される。

【0159】標準のNTSCおよびPALパックでは、使用可能なオーディオオプションは以下の通りである。

【0160】・モノー [アナログ出力モノ信号]
・ステレオー [前面中央スピーカ用に強化されたアナログ出力ステレオ信号]
・ドルビープロロジックー 「アナログ出力ドルビープロロジック信号」

【0161】デジタル出力を有するエンハンストA/Vパックでは、使用可能なオーディオオプションには以下のものが含まれる。

【0162】・モノー [アナログ出力モノ信号] [ヘッドホン出力モノ信号] [デジタル出力モノPCM信号]
・ステレオー [アナログ出力ステレオ信号] [ヘッドホン出力ステレオ信号] [デジタル出力ステレオPCM信号]
・ドルビープロロジックー 「アナログ出力ドルビープロロジック信号」 [ヘッドホン出力ドルビープロロジック信号]

信号] [デジタル出力ドルビープロロジックPCM信号]

・ドルビーデジタルー [アナログ出力ステレオ信号] [ヘッドホン出力ステレオ信号] [デジタル出力ドルビーデジタル]

【0163】類似のナビゲーションコントロールが、リスト2202上でナビゲートする。バック要素2206を選択することにより、ユーザは設定コレクションメニュー1900へ戻るようにナビゲートされ、行われたいかなる変更もキャンセルされる。セレクト要素2208を選択することにより変更をコミットし、オーディオ設定は、ユーザが設定コレクションメニュー1900へ戻るようにナビゲートするときに変更される。

【0164】図23は具体例としての映像設定メニュー2300を示しており、これは設定コレクションメニュー1900(図19)のリスト1902から「映像」オプションを選択したとき表示される。映像設定メニューにより、ユーザは異なる映像表示モードの間で選択することができる。映像設定メニュー2300は、使用可能な映像モードのリスト2302、および選択されたオプションの抽象的なビューを与える円2304を含む。モードの可用性はA/V機能に基づいているが、このようなモードには、標準(4:3)、レターボックス(4:3)およびワイドスクリーン(16:9)が含まれてもよい。これがHDTV(高品位テレビ)をサポートする場合、コンソールは最大704×480の解像度をサポートする。

【0165】ユーザは、ジョイスティックを上下に移動することによって、リスト2302をナビゲートすることができる。バックボタン2306により、ユーザは設定コレクションメニュー1900へ戻るようにナビゲートされ、以前に行われたいかなる変更もキャンセルされる。セレクトボタン2308は変更をコミットし、映像設定は、ユーザが設定コレクションメニュー1900へ戻るようにナビゲートされるときに変更される。

【0166】図24は具体例としてのペアレンタルコントロール設定メニュー2400を図示しており、これは設定コレクションメニュー1900(図19)のリスト1902から「ペアレンタルコントロール」オプションを選択したとき表示される。ペアレンタルコントロール設定メニューは、特定のコンテンツをブロックするためのメカニズムを提供する。ペアレンタルコントロール設定メニュー2400はコンテンツフィルタコントロール2402を含み、これは、異なるフィルタリングのレベルを視聴者の年齢適正基づいて選択するよう、移動することができるスライダの形式による。図24では、フィルタコントロール2402は、「すべて」のコンテンツからコンテンツ「なし」までの範囲であり、「子供」「全員」、「10代」および「成人」の間欠的レベルを有する。円2404は、フィルタが設定されている(た

とえば、ロック) かどうかを示すグラフィックを描く。

【0167】メタテキストパネル2406は、対応する強調表示されたレベルで生じるフィルタリングの概要を提供する。ここでは、パネル2406は「10代」レベルのためのフィルタを説明している。バックボタン2408により、ユーザは設定コレクションメニュー1900へ戻るようにナビゲートされ、以前に行われたいかなる変更もキャンセルされる。セレクトボタン2410は変更をコミットし、ペアレンタルコントロール設定は、ユーザが設定コレクションメニュー1900へ戻るようナビゲートされるときに変更される。

【0168】フィルタレベルを、閲覧中のメディアタイプに応じて変更できることに留意されたい。図24は、ゲーム用のペアレンタルコントロールオプションである。異なるセットのオプションを、映画および音楽用に表示することができる。さらに、オプションを、異なる国毎に変えてよい。

【0169】一実施形態では、ペアレンタルコントロール設定オプションは、ユーザの地域コード、およびゲームと映画のレイティング(rating)に対するホスト国の規則によって決まる。以下は、コントロールがまだ設定されていない場合のペアレンタルコントロールプロセスを概説する。

【0170】1) 国—ユーザに、自分の特定のゲーム地域向けに使用可能な国リストが表示される(たとえば、北米ゲーム地域では、ユーザは「米国」、「カナダ」および「メキシコ」の間で選択することができる)。

2) ゲームコンテンツ(選択された国に適用可能な場合)—ユーザは、自分の国向けに使用可能なゲームのレイティングの間で選択することができる。ゲームのレイティング体系のない国では、すべて/なしのオプションが表示される。

3) 映画コンテンツ(選択された国に適用可能な場合)—ユーザには、自分の国向けに使用可能な映画のレイティングの間で選択する機会が与えられる。映画のレイティング体系のない国では、すべて/なしのオプションが提供される。

4) オンラインコンテンツ—ユーザは、オンラインソースからのコンテンツをフィルタリングするための、オンラインレベルを選択することが許可される。

5) パスワードの設定—ユーザは4アクションのパスワードを入力するように求められ、確認の後、メインの設定メニューへ戻される。

【0171】ユーザがゲーム、映画およびオンラインコンテンツを「すべて」に設定した場合、パスワード画面が飛び越され、ペアレンタルコントロールが無効となる。ペアレンタルコントロールが設定されていた場合、ユーザはペアレンタルコントロールを、以下によって変更することができる。

【0172】1) ペアレンタルコントロールパスワード—ユーザは最初に、コントロールを変更するために適した人物であるとして、確認される。ユーザに画面が呈示され、正しいパスワードを入力する機会が1回与えられる。不正なパスワードが入力された場合、ユーザは、「不正なパスワード」メッセージが短く示された後、メインの設定メニューに戻るようにナビゲートされる。

2) パスワードが正しかった場合、初めて設定するかのように上記の5ステップの手順が繰り返されるが、ただし値は以前の設定にデフォルト設定される。

【0173】(結論) 本発明を、構造的な特徴および/または方法論的な作用に特定した言葉で述べたが、特許請求の範囲内に定義された本発明は、必ずしも記載された特定の特徴または作用に限定されないことを理解されたい。むしろ、特定の特徴および作用は、特許請求の範囲に記載された発明を実施する具体例としての形態として開示されている。

【0174】

【発明の効果】以上説明したように本発明によれば、ゲームコンソールは、メモリと、それに連結されたプロセッサと、メモリに格納されプロセッサ上で実行可能な、多数の異なるメディアタイプへのアクセスを容易にするためのユーザインターフェースを呈示するコンソールアプリケーションとを備えるので、多数の異なるメディアタイプからのコンテンツに、ゲームコンソールに挿入されたメディアタイプにかかわらずアクセスする。

【0175】このため、様々なメディアタイプにわたって一様なユーザ体験を提供でき、ユーザのゲームシステムとの対話が容易となる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施形態の、統一メディアポータルのアーキテクチャを実施するゲームシステムを説明する図である。

【図2】本発明の実施形態の、ゲームシステムのプロック図である。

【図3】本発明の実施形態の、図1のゲームシステムがネットワークを介して他のコンソールおよびサービスに接続される、ネットワークゲームシステムを説明する図である。

【図4】本発明の実施形態の、統一メディアポータルのアーキテクチャによって使用されるナビゲーション階層を説明する図である。

【図5】本発明の実施形態の、ゲームシステムに最初に電源が入れられたときに実行される、初期のシステムレベルの評価プロセスの流れ図である。

【図6】本発明の実施形態の、システムレベルの評価プロセス後に実行されるメディアレベルの評価プロセスの流れ図である。

【図7】本発明の実施形態の、ゲームシステムのメインメニューを示すグラフィカルユーザインターフェースを説

明する図である。

【図8】本発明の実施形態の、システムレベルおよびメディアレベルの評価プロセスが完了した後に実行される、メインメニュー・ナビゲーションプロセスの流れ図である。

【図9】本発明の実施形態の、メインメニューからアクセス可能であるゲームコレクションメニューを示す、グラフィカルユーザインタフェースを説明する図である。

【図10】本発明の実施形態の、ゲームコレクションメニューからアクセス可能であるゲームオプションメニューを示す、グラフィカルユーザインタフェースを説明する図である。
10

【図11】本発明の実施形態の、タイトル開発者がタイトル特有の情報を表示するために活用することができる具体例としての画面表示を示す、グラフィカルユーザインタフェースを説明する図である。

【図12】本発明の実施形態の、メインメニューからアクセス可能である音楽コレクションメニューを示す、グラフィカルユーザインタフェースを説明する図である。

【図13】本発明の実施形態の、音楽コレクションメニューからアクセス可能である音楽プレイヤーを示す、グラフィカルユーザインタフェースを説明する図である。

【図14】本発明の実施形態の、サウンドトラックの作成においてユーザを支援するために使用される画面表示を示す、グラフィカルユーザインタフェースを説明する図である。

【図15】本発明の実施形態の、サウンドトラックの作成においてユーザを支援するために使用される画面表示を示す、グラフィカルユーザインタフェースを説明する図である。

【図16】本発明の実施形態の、メインメニューからアクセス可能であるメモリコレクションメニューを示す、グラフィカルユーザインタフェースを説明する図である。

【図17】本発明の実施形態の、モリコレクションメニューからアクセス可能であるメモリコンテンツメニューを示す、グラフィカルユーザインタフェースを説明する図である。

【図18】本発明の実施形態の、メモリコンテンツメニューからアクセス可能であるファイルオプションメニューを示す、グラフィカルユーザインタフェースを説明する図である。

【図19】本発明の実施形態の、メインメニューからアクセス可能である設定コレクションメニューを示す、グラフィカルユーザインタフェースを説明する図である。

【図20】本発明の実施形態の、設定コレクションメニューからアクセス可能であるクロック設定メニューを示す、グラフィカルユーザインタフェースを説明する図である。

【図21】本発明の実施形態の、設定コレクションメニ

ューからアクセス可能である言語設定メニューを示す、グラフィカルユーザインタフェースを説明する図である。

【図22】本発明の実施形態の、設定コレクションメニューからアクセス可能であるオーディオ設定メニューを示す、グラフィカルユーザインタフェースを説明する図である。

【図23】本発明の実施形態の、設定コレクションメニューからアクセス可能である映像設定メニューを示す、グラフィカルユーザインタフェースを説明する図である。
10

【図24】本発明の実施形態の、設定コレクションメニューからアクセス可能であるペアレンタルコントロール設定メニューを示す、グラフィカルユーザインタフェースを説明する図である。

【符号の説明】

100、100-1、100-g ゲームシステム
102 ゲームコンソール
104 コントローラ

20 104-1～104-4 コントローラ

106 ポータブルメディアドライブ
108 ポータブルメディア

110a～110d スロット

112 電源ボタン

114 イジェクトボタン

122 電源ケーブル

124 モデムコネクタ

130a、130b シリアルケーブル

30 132-1、132-2a、132-2b 親指スティック
134 Dパッド
136 ボタン
138 トリガ

140、140-1～140-8 メモリユニット

200 中央処理装置

202 メモリコントローラ

204 フラッシュROMメモリ

206 RAMメモリ

208 ハードディスクドライブ

40 210 レベル1キャッシュ
212 レベル2キャッシュ

216 ATAケーブル

220 3Dグラフィックス処理装置

222 ビデオエンコーダ

224 オーディオ処理装置

226 オーディオコードック

228 A/Vポート

230 USBホストコントローラ

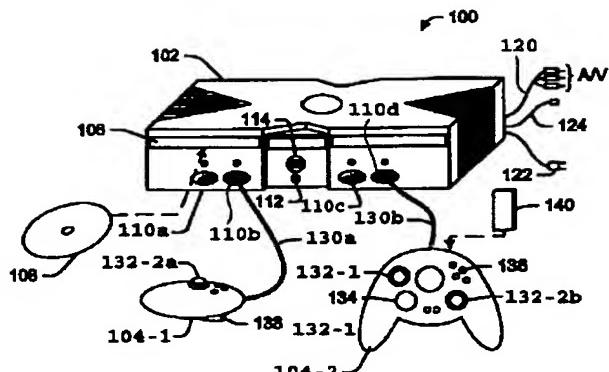
232 NW I/F

50 240-1 デュアルコントローラポートサブアセンブリ

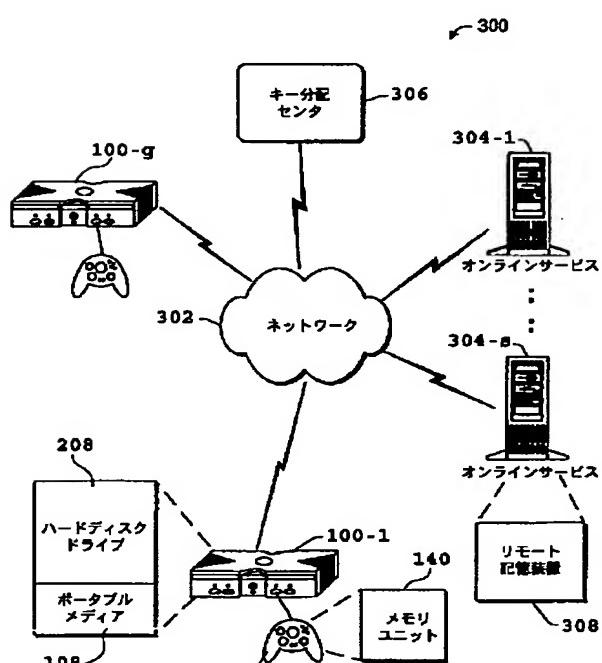
リ
 240-2 デュアルコントローラポートサブアセンブリ
 242 フロントパネルI/Oサブアセンブリ
 244 ケーブルアセンブリ
 250 システム電源モジュール
 252 ファン
 260 UIアプリケーション
 208 ハードディスクドライブ
 300 ネットワークゲーム環境
 302 ネットワーク
 304-1 オンライнстアビス
 304-s オンライnstアビス
 306 キー分配センタ
 308 リモート記憶装置
 400 統一メディアポータルモデル
 402 メインメニュー
 404 ゲームコレクション
 406 音楽コレクション
 408 映画コレクション
 410 ゲーム再生エリア
 412 音楽再生エリア
 414 映画再生エリア
 416 メモリ
 418 設定
 700 グラフィカルユザインターフェース
 702 ゲーム要素
 704 音楽要素
 706 映画要素
 708 メモリ要素
 710 設定要素
 712、910、1008、1106、1210、1308、1506、1608、2004、2106、2208 セレクト要素
 900 ゲームコレクションメニュー
 902、1002、1102、1202、1402、1502、1702、1802、1902、2102、2202、2302 リスト
 904、1004、1104、1204、1304、1704、1706、1806、1904、2104、2

204、2304、2404 円
 906、1006、1206、1606、1708、1804 メタテキストパネル
 908 説明テキスト
 912 要素
 1000 ゲームオプションメニュー
 1010、1108、1310、1510、1610、2108、2206 パック要素
 1100 ハイスコア画面
 10 1200 音楽コレクションメニュー
 1208 説明テキスト
 1300 音楽プレイヤー^一
 1302 トランクリスト
 1306 ステータスエレメント
 1312 トランスポートコントロールパネル
 1314 タイトルエリア
 1400 サウンドトラック選択画面
 1404 「新しいサウンドトラック」ボタン
 1500 オーディオトラック選択画面
 20 1504 対応リスト
 1508 ステータスエリア
 1600 メモリコレクションメニュー
 1602 中央円
 1604-1～1604-4 コントローラポッド
 1700 メモリコンテンツメニュー
 1800 ファイルオプションメニュー
 1900 設定コレクションメニュー
 1906 プレビューパネル
 2000 クロック設定メニュー
 30 2002-a～2002-f ペイン
 2006 ポッド
 2100 言語設定メニュー
 2200 オーディオ設定メニュー
 2300 映像設定メニュー
 2306、2408 パックボタン
 2308、2410 セレクトボタン
 2400 ペアレンタルコントロール設定メニュー
 2402 コンテンツフィルタコントロール
 2406 パネル

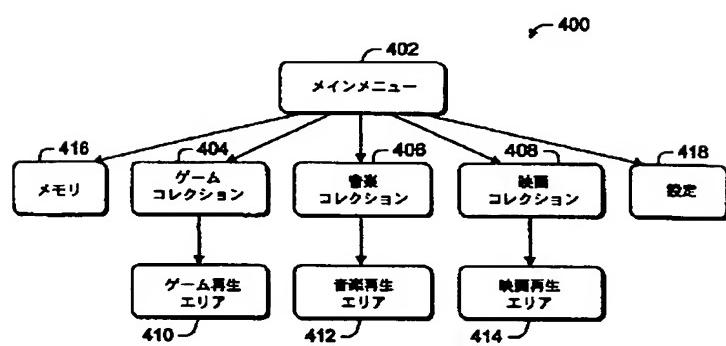
【図1】



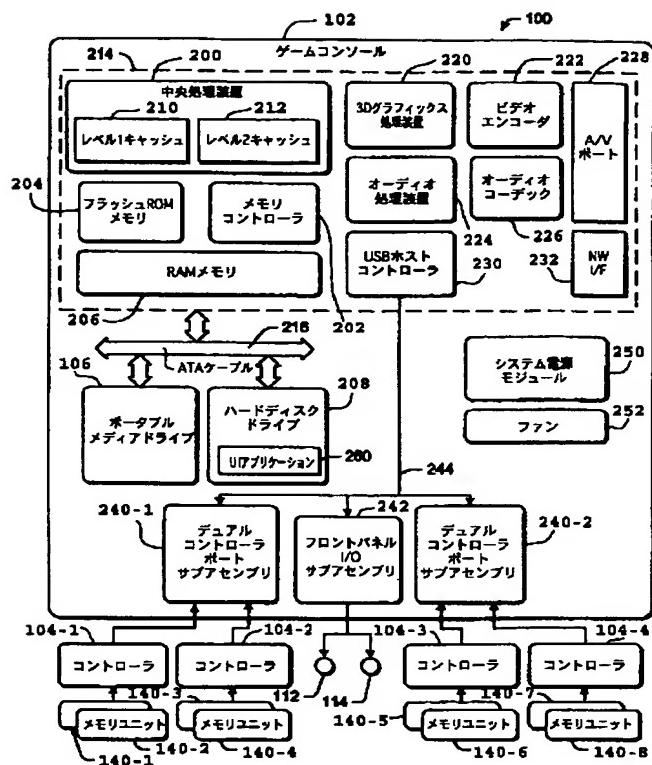
【図3】



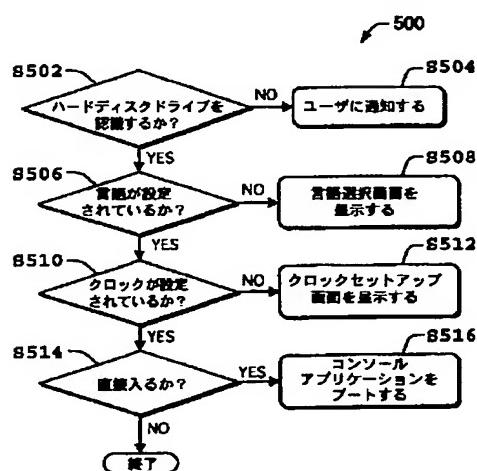
【図4】



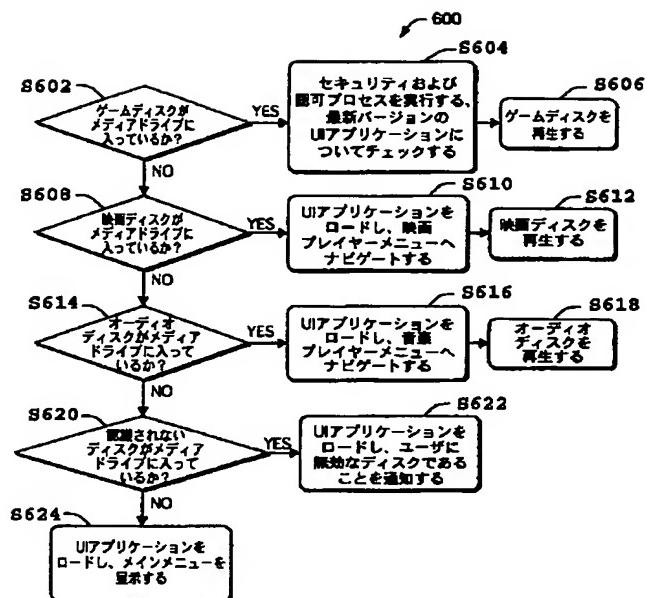
【図2】



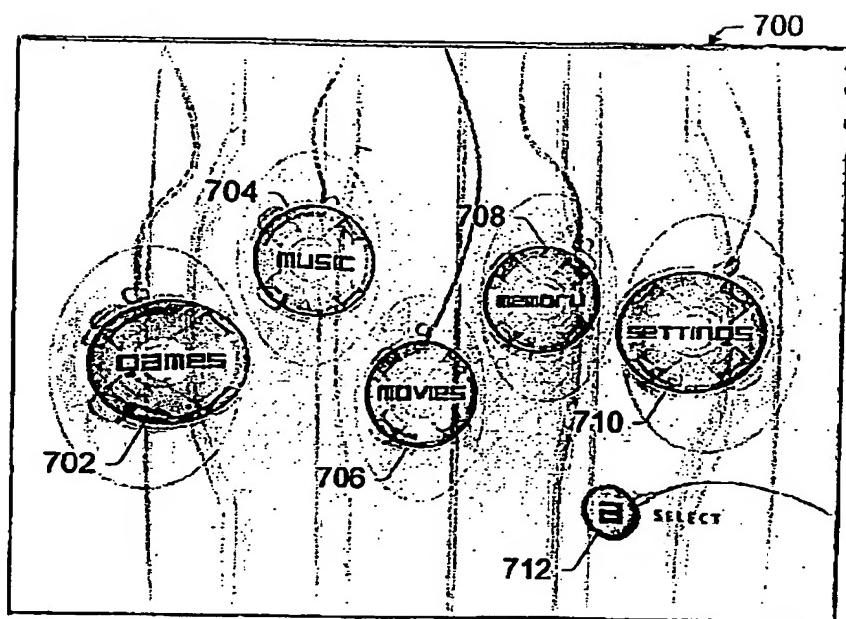
【図5】



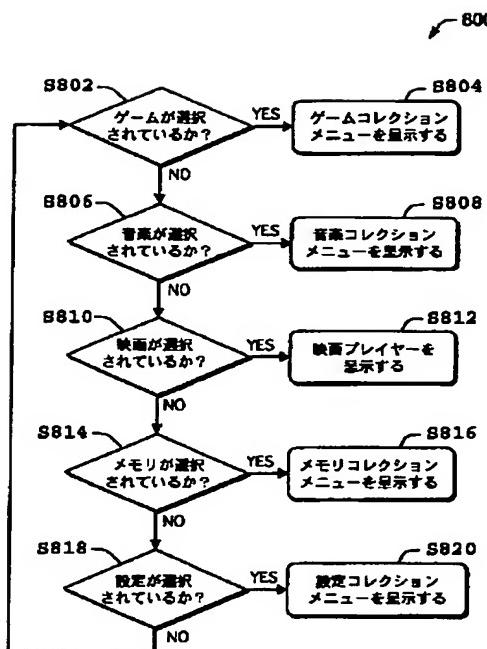
【図6】



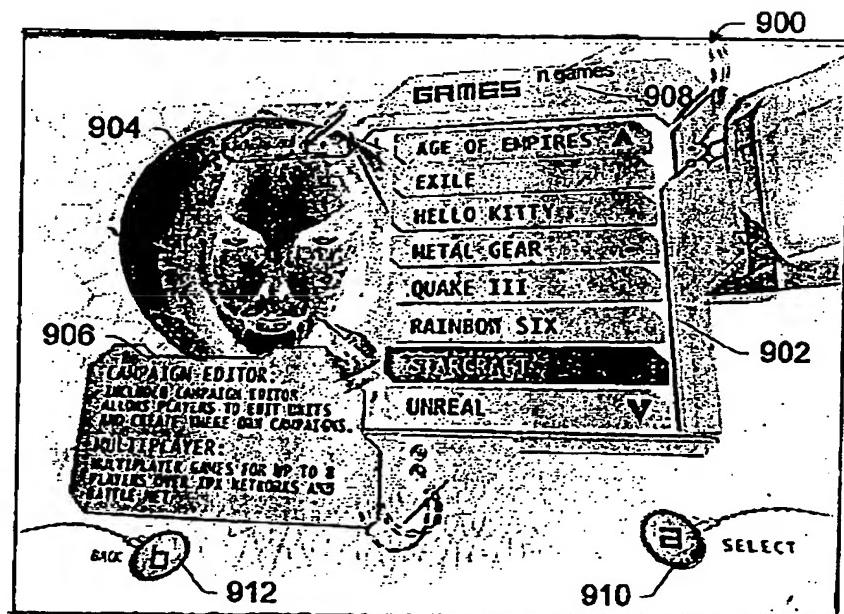
【図7】



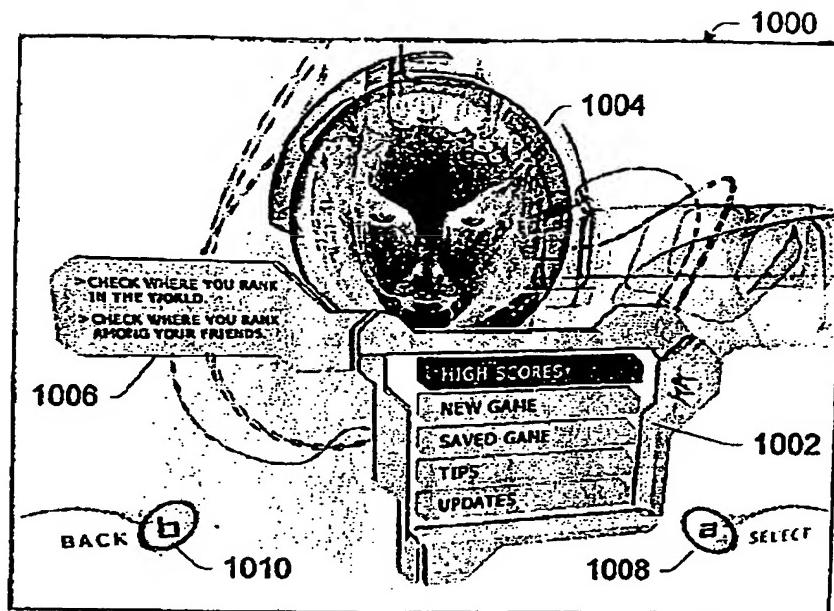
【図8】



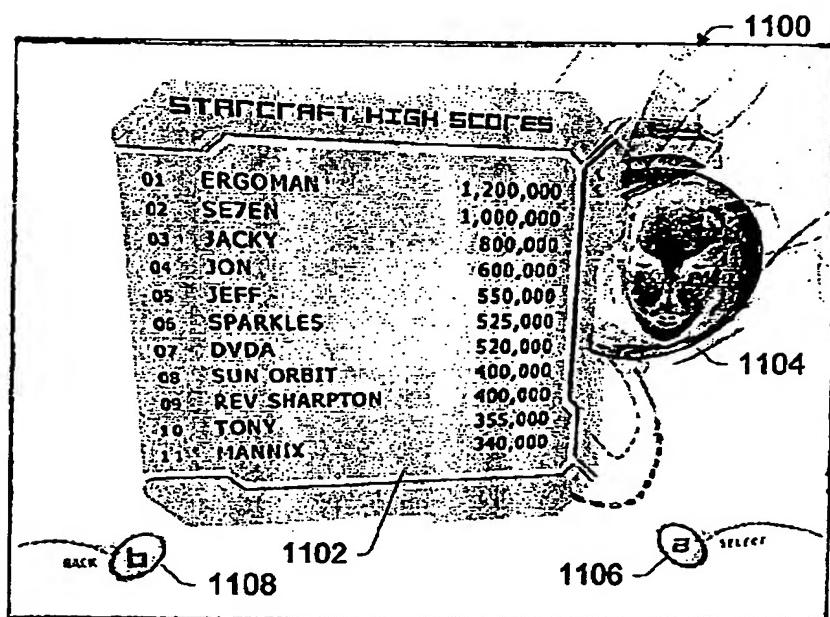
【図9】



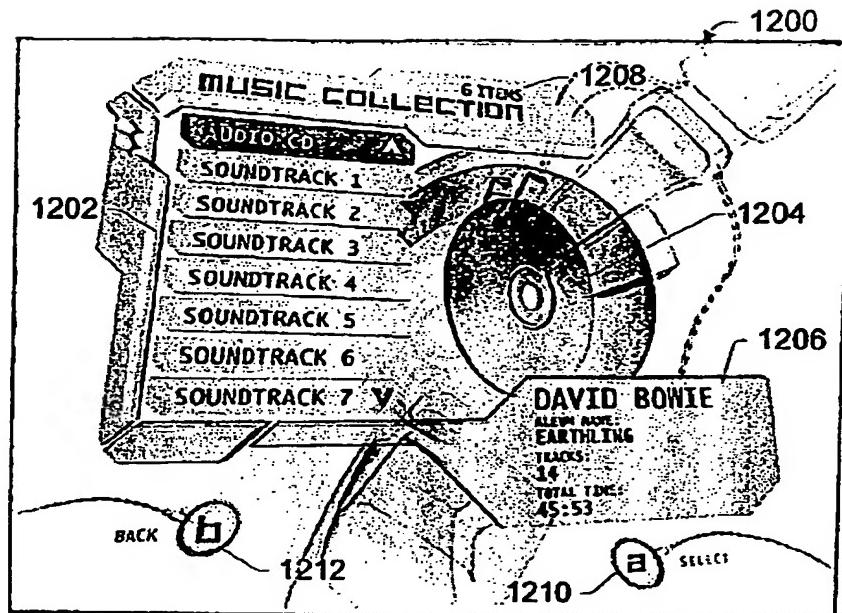
【図10】



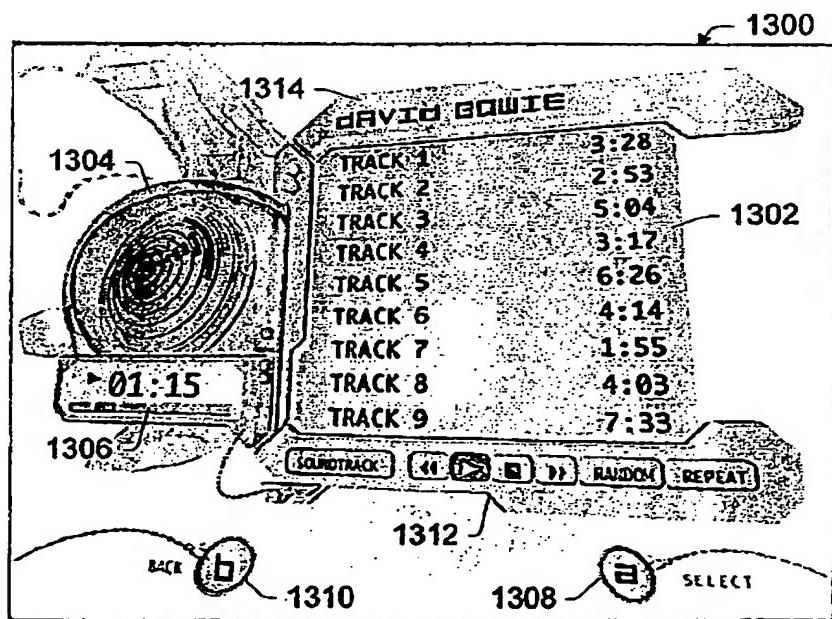
【図11】



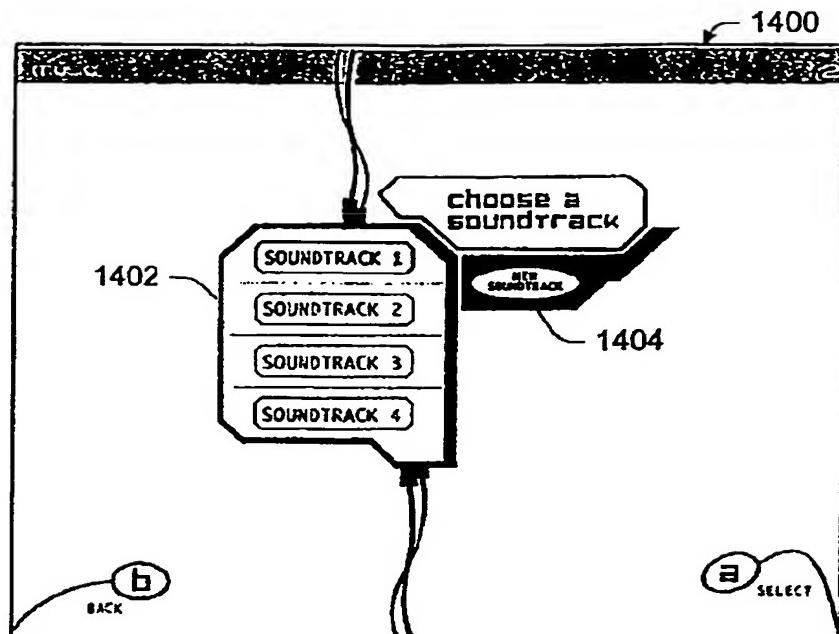
【図12】



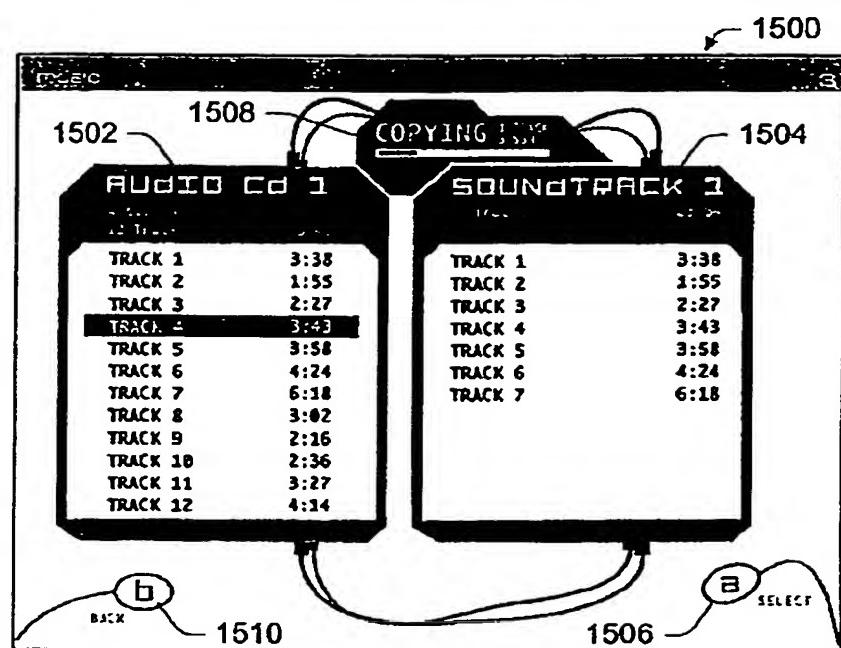
【図13】



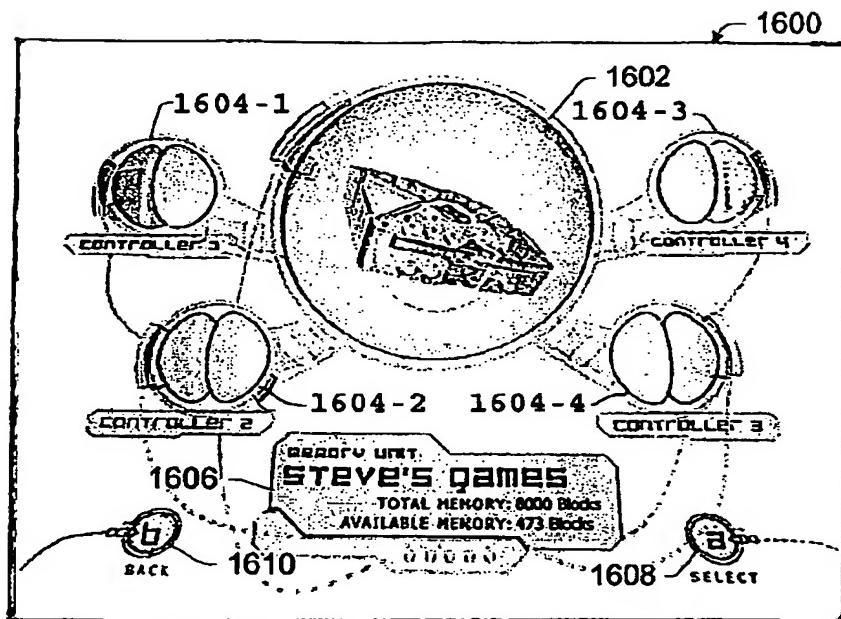
【図14】



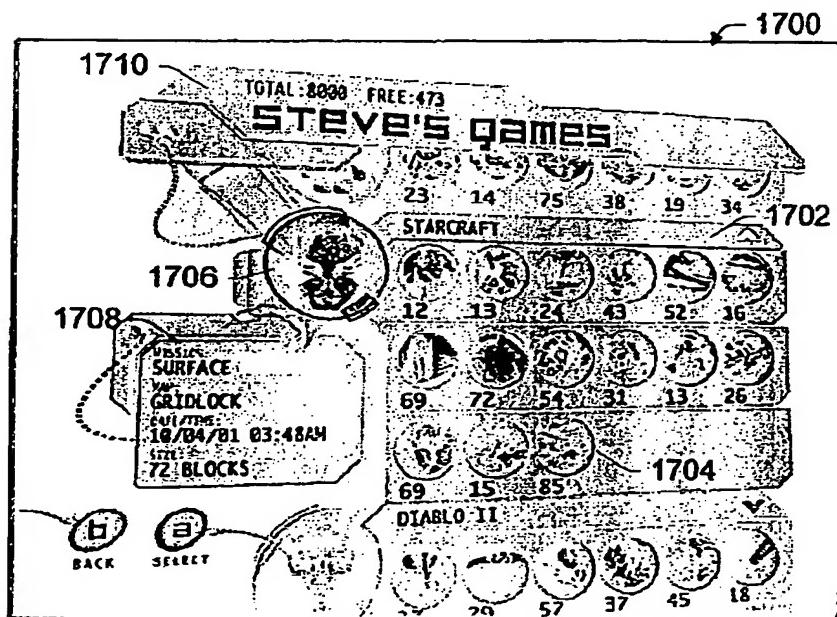
【図15】



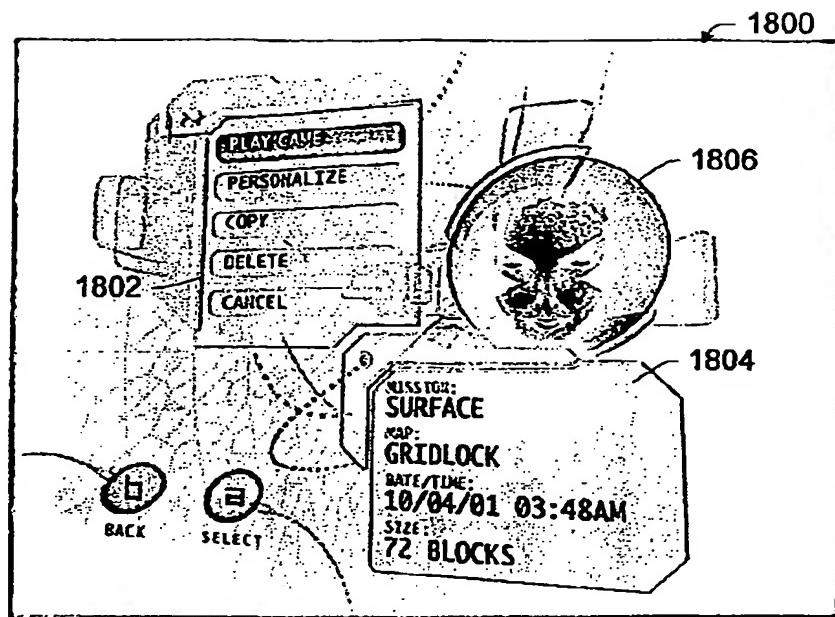
【図16】



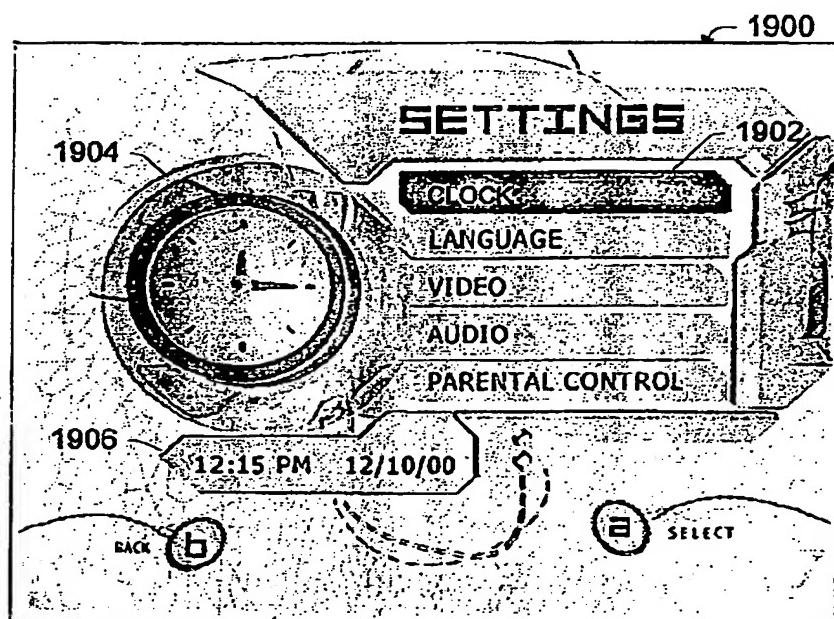
【図17】



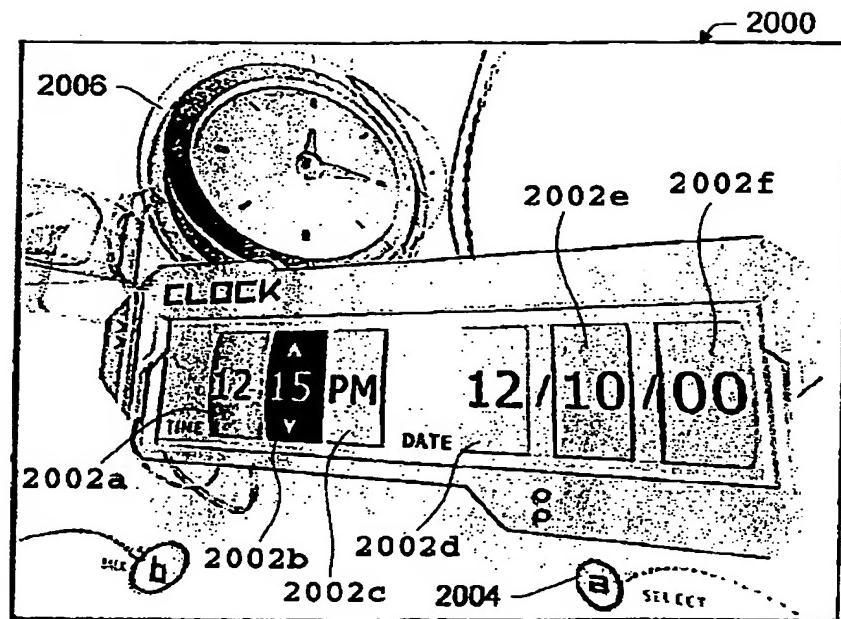
【図18】



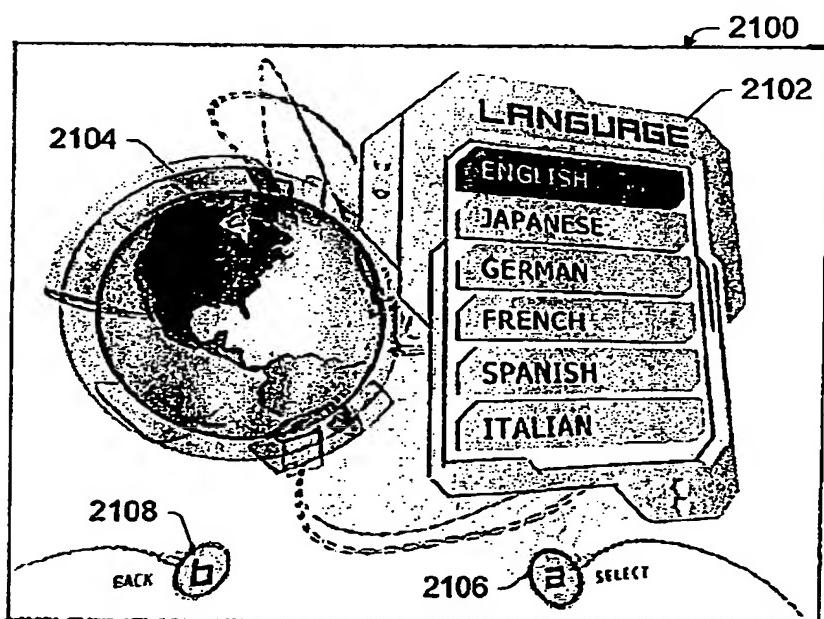
【図19】



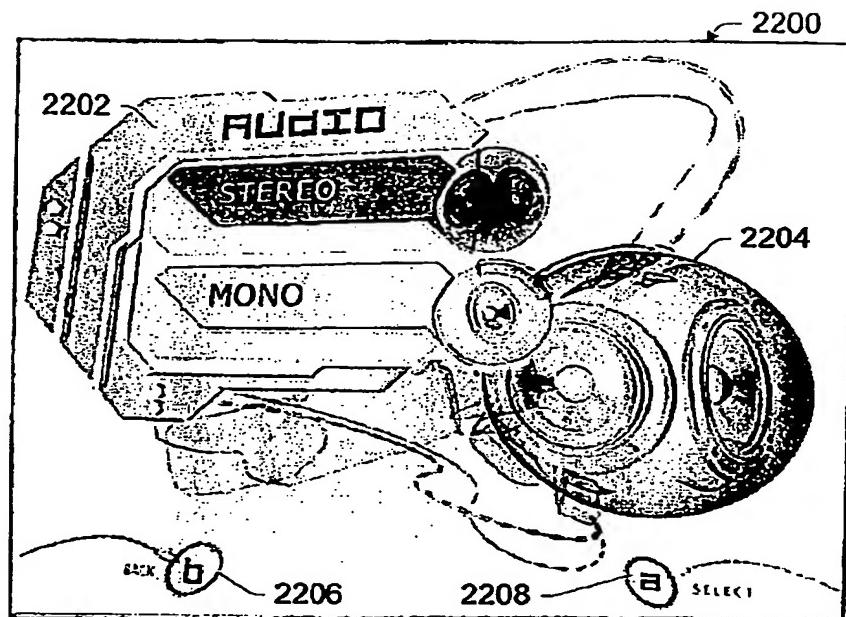
【図20】



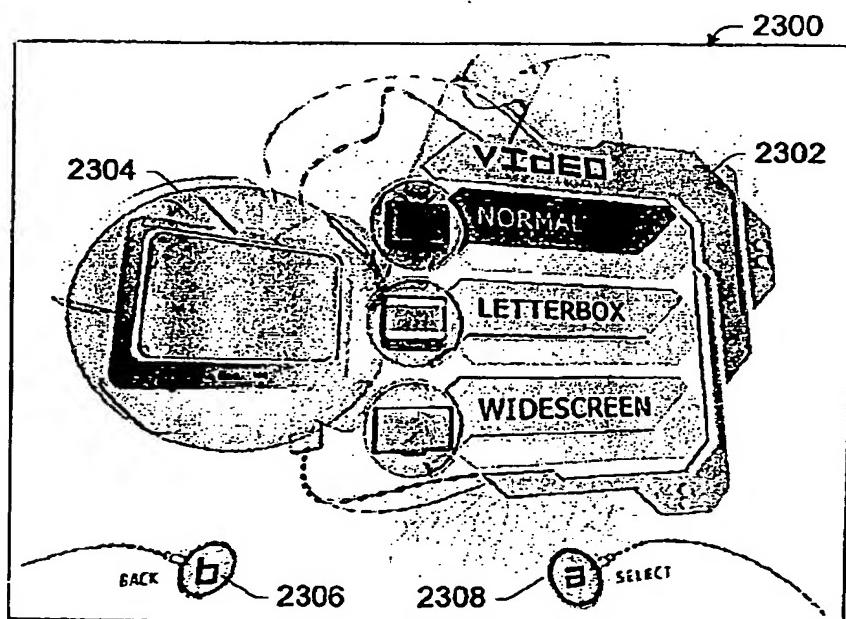
【図21】



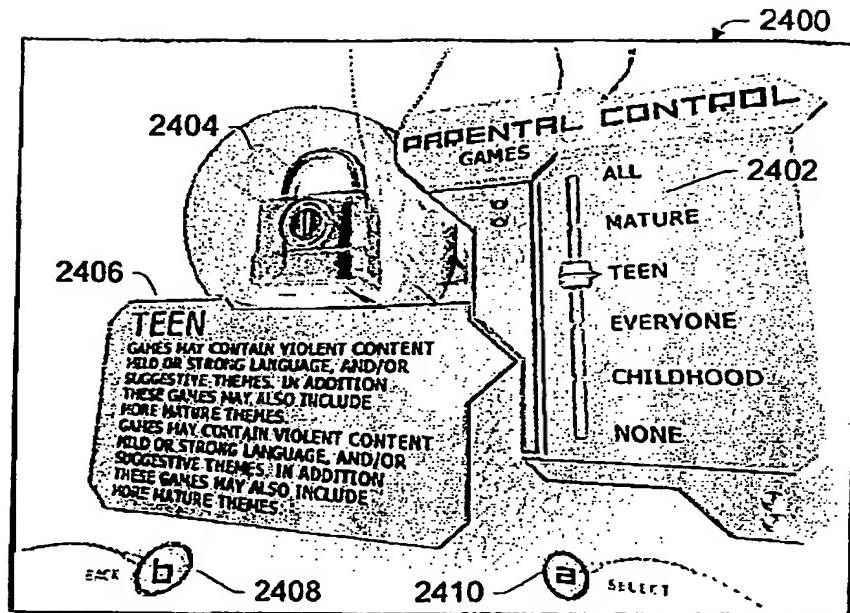
【図22】



【図23】



【図24】



フロントページの続き

(72)発明者 ビクター キース ブランコ
 アメリカ合衆国 98011 ワシントン州
 ボズエル 118 レーン ノースイースト
 16341

Fターム(参考) 2C001 CB00 CB01 CB03 CB04 CB06
 DAO6
 5E501 AA17 BA05 FA05 FA22

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning
Operations and is not part of the Official Record.**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- BLACK BORDERS**
- IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES**
- FADED TEXT OR DRAWING**
- BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING**
- SKEWED/SLANTED IMAGES**
- COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS**
- GRAY SCALE DOCUMENTS**
- LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT**
- REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY**
- OTHER:** _____

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.